GRY VIDEO I KONSOLE

LIPIEC 2011 / 07/2011

新プラス

PLUS

CENA: 9.99 zł (w tym 8% vat)

PS3 I XBOX 360 I PSP I Wii I DS I 3DS I iPHONE

WIEDŹMIN 2 NA XBOXA 360

MEGAWYWIAD Z PRODUCENTAMI

SNY O POTĘDZE

JAK PREZENTUJĄ SIĘ NOWE GRY Z SERII FINAL FANTASY?

RECENZJE

DUKE NUKEM FOREVER
F.3.A.R.
SHADOWS OF THE DAMNED
DUNGEON SIEGE III
RED FACTION ARMAGEDDON

HITMAN™

ABSOLUTION

PO DŁUGIEJ PRZERWIE 47 DOSTAJE NOWE ZLECENIE

E3 2011

FAKTY, OPINIE, KOMENTARZE
WII U I PLAYSTATION VITA POD LUPĄ
WIELCY NIEOBECNI E3

+

UPRISING 44 - WYWIAD Z AUTORAMI GRY O POWSTANIU WARSZAWSKIM
FIFA 12 - GRAMY I SPRAWDZAMY W AKCJI NOWOŚCI
10 FELIETONÓW i OBSZERNY DZIAŁ RETRO

www.neogo.pl

9 771505 820103 07

NR 148 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

PlayStation®Move

ŁAP MAŁPY™

3™
www.pegi.info

„Niezaprzeczalnie są tu banany."

Czas na małpie figle!

Armia podróżujących w czasie małp chce przejąć władzę nad światem – i tylko Ty możesz stanąć na ich drodze. Wykorzystaj kontroler ruchu PlayStation Move, aby posłużyć się wymyślnymi gadżetami – takimi jak Małpią Siecią i Bananatorem.

Rozpocznij swoją podróż w czasie i przestrzeni, aby zatrzymać Ziemię przed przemianą w planetę małp.

Gra jest tylko banane... początkiem.

eu.playstation.com

PS3™
PlayStation 3

SONY
make.believe

MENU // LIPIEC 2011

60 HITMAN: ABSOLUTION

68 DUNGEON SIEGE III

72 DUKE NUKEM FOREVER

80 RED FACTION ARMAGEDDON

66 SHADOWS OF THE DAMNED

76 F.3.A.R.

48 WIEDŹMIN 2 NA XBOXA 360

56 FINAL FANTASY XIII-2

SPECJAŁ

048> WIEDŹMIN 2 – DROGA, Z KTÓREJ SIĘ NIE WRACA
Megawywiad z producentami adaptacji Wiedźmina 2 na Xboxa 360

054> ...I ŻYLI DŁUGO I SZCZĘŚLIWIE
Max prawi o zakończeniach gier

056> FINAL FANTASY – SNY O POTĘDZE
Nowe gry z serii Final Fantasy pod lupą

060> HITMAN: ABSOLUTION
Mielu ogląda grę w akcji, a Tore Blystad z IO Interactive odpowiada na nasze pytania

NEWSFLASH

006> ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2011
Wydarzenia, nowości i konferencje gigantów

010> PLAYSTATION VITA
Przyglądamy się nowej przenośnej konsoli Sony

012> WYWIAD: SHUHEI YOSHIDA
Szef Sony Worldwide Studios odpowiada na pytania

014> Wii U
Pierwsze oględziny nowej konsoli Nintendo

030> DYSKUSJA: ŚWIĘTO GRACZY?
Czy E3 w tym roku zarządziło?

034> WIELCY NIEOBECNI E3
Jakich gier zabrakło na tegorocznej wystawie?

040> FIFA 12
Na specjalnym pokazie w Kolonii Kaxi miał możliwość pierwszy raz zagrać w FIFA 12.

044> WYWIAD: UPRISING 44
Powstaje polska gra opowiadająca o Powstaniu Warszawskim

GRY Z E3

016> OVERSTRIKE, GHOST RECON: FUTURE SOLDIER, ALIENS: COLONIAL MARINES, HALO: COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY
017> THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM, DARKSIDERS II, METRO: LAST LIGHT
018> DEAD ISLAND, STARHAWK, CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3
020> BATTLEFIELD 3, TOMB RAIDER, ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS
021> FAR CRY 3, THE DARKNESS 2, BROTHERS IN ARMS: FURIOUS FOUR, MASS EFFECT 3
022> NINJA GAIDEN 3, RAYMAN ORIGINS, TWISTED METAL, SAINTS ROW: THE THIRD, NOWE GRY DLA KINECTA
024> SILENT HILL: DOWNPOUR, RESISTANCE 3, BIOSHOCK: INFINITE
025> SOULCALIBUR V, PES 2012, BODYCOUNT
026> GEARS OF WAR 3, UNCHARTED 3: OSZUSTWO DRAKE'A, THE LORD OF THE RINGS: WOJNA NA PÓŁNOCY, FORZA MOTORSPORT 4
028> DARK SOULS, DmC: DEVIL MAY CRY, NEED FOR SPEED: THE RUN, XCOM, CO SZYKUJE SONY
029> RAGE, THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD, PROTOTYPE 2, BATMAN: ARKHAM CITY

STAŁE

036> ORE NO GAME NIKKI
Felieton Jakuba Teppera

039> SPRZEDAJ NAM GRĘ
Hidekata Miyazaki o Dark Souls

042> PO DRUGIEJ STRONIE LUSTRA
Felieton Tomka Kreczmara

046> ŚWIAT WEDŁUG NERDA
Felieton Quentina

064> RECENZJE
Jak zawsze, felieton otwierający recenzje

086> RETROPLUS
Stare gry! Felietony Martineza i Kroogera!

094> FAQ
Listy od czytelników w imadle DrMaxa i ekipy

098> FINISHER
Punchliner Grabarza na zakończenie

RECENZJE

ALICE: MADNESS RETURNS >84
DUKE NUKEM FOREVER >72
DUNGEON SIEGE III >68
F. 3. A. R. >76
FALLOUT: NEW VEGAS - HONEST HEARTS >78
HUNTED: THE DEMON'S FORGE >74
LET'S DANCE WITH MEL B. >83
ŁAP MAŁPY >71
MAGIC THE GATHERING: DUELS OF THE PLANESWALKERS 2012 >78
RED FACTION ARMAGEDDON >80
SHADOWS OF THE DAMNED >66
SUPER STREET FIGHTER IV: ARCADE EDITION >75
THE ADVENTURES OF SHUGGY >78
THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D >82
TRANSFORMERS 3: DARK OF THE MOON >79
TWO WORLDS II: CASTLE DEFENSE >78
UFC PERSONAL TRAINER >65
WHITE KNIGHT CHRONICLES: ORIGINS >76

Z okładki wita zrebootowany klon zabójca, a do szturmu na konsole szykuje się wiedźmin Geralt

Tegoroczne E3, poza konsolą Nintendo – Wii U, nie przyniosło wielu zapowiedzi gier, o których wcześniej nie wiedzieliśmy, bądź nie odbieraliśmy jakichś sygnałów na temat tego, że gdzieś tam powstają. W czasach CV leżących publicznie na specjalistycznych serwisach i przeglądanych w oczekiwaniu na wyciek informacji przez tłumy dziennikarzy coraz ciężej utrzymać tajemnicę. Trochę brakuje mi tej atmosfery wyczekiwania na konferencje gigantów, na których działy się rzeczy szokujące; w tym roku to były jakieś występy szykowane pod telewizję drugiej kategorii. Fatalnie wręcz wypadło Nintendo, które co prawda zaprezentowało pewne spektrum możliwości następcy Wii, ale nie potrafiło pokazać czy zapowiedzieć choćby jednej konkretnej gry na to urządzenie. O E3 przeczytacie sporo w tym numerze; mamy raport, pierwsze wrażenia z najciekawszych gier, dokładnie opisane Wii U i PSP Vita, redakcyjną dyskusję, a także fachową listę nieobecnych. Następna duża impreza to sierpniowy Gamescom w Kolonii, prawdziwe święto graczy – tam, w przeciwieństwie do E3, mają wstęp także ludzie „z ulicy".

Ostatnio nie ma miesiąca, w którym nie byłoby nowych wieści na froncie szumnie rozumianej polskiej myśli developerskiej. Tylko w tym numerze przeczytacie obszerny wywiad z przedstawicielami CD Projekt RED traktujący o konsolowej adaptacji Wiedźmina 2, przeprowadziliśmy także rozmowę z raczkującą ekipą DMD Enterprise, która zabiera się za grę Uprising 44, opowiadającą o Powstaniu Warszawskim. Temat trudny, ale developerzy twierdzą, że poradzą sobie z nim bez szargania świętości. Tylko czy gra o Powstaniu Warszawskim ma szansę przebić się poza Polskę? Autorzy twierdzą, że tak – będzie niosła uniwersalne wartości, a Powstanie jest dość dobrze kojarzone na Zachodzie. Życzymy powodzenia, jednak – jak przekonacie się sami czytając wywiad – CDP RED w roli producenta konsolowego Wiedźmina 2 zatrudnili Amerykanina ze sporym doświadczeniem na polu produkcji gier video. Nie ma miejsca na eksperymenty.

Na koniec – gramy. W świetne Shadows of the Damned i F. 3. A. R., udane Dungeon Siege III, Red Faction Armageddon i Alice: Madness Returns. W słabe, niestety, Duke Nukem Forver. Zapraszam do zapoznania się z recenzjami i wybraniem czegoś na wakacje; a także do polowań – także w naszej branży zaczął się sezon wyprzedaży i wiele gier można kupić w atrakcyjnej cenie. Jeszcze poproszę Sony o PlayStation Vita w tym roku... //Gulash

Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
learn to swim

Los Angeles jest brudne i śmierdzi, a pogoda w tym roku w czerwcu była gorsza niż w Polsce. Wróciłem nieopalony. Ale złapałem 255 osób na StreetPassa na redakcyjnym 3DSie. Nie pozostaje mi nic innego, jak dla poprawy humoru zwizualizować sobie Zatokę Arizońską (Arizona Bay) wymyśloną przez Billa Hicksa. A właśnie, wiedziałem, że o czymś zapomniałem. Miałem zajrzeć do The Comedy Store w Hollywood, gdzie Bill występował. No to niech jeszcze nie zalewa Kalifornii, bo muszę tam wrócić.

GRZEGORZ BROL // Fax
i żyli długo i szczęśliwie

Wbrew temu, co widzicie na zdjęciu, rozgrywka w kooperacji podwyższa ocenę mojego życia. Miesiąc temu prosiłem o remake Halo w HD, jako prezent ślubny i doczekałem się Halo: Combat Evolved Anniversary. Szkoda tylko, że będzie to prezent, za który trzeba zapłacić i to całkiem sporo. Trochę się też obawiam, czy Kinect nie zaszkodzi Anniversary. Microsoft upycha obsługę kontrolera wszędzie, gdzie się da. Tymczasem gry na niego nadal nie zachwycają, choć w tym miesiącu było już całkiem nieźle.

KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi
Peter Falk RIP

Zbliżam się wielkimi krokami do końca ponownego oglądania wszystkich odcinków Star Trek Voyager. Jednocześnie jestem gdzieś w połowie Deep Space Nine. Następny w kolejce czeka nie tak stary jeszcze Enterprise, potem wezmę się za niezapomniane Next Generation, a w końcu zepnę muskuły i zmierzę się (po raz pierwszy) z The Original Series. No i nie zapominajmy o kinówkach! A w przyszłym roku wyjdzie cover-shooter na licencji, który zapewne będzie zaprzeczeniem wszystkiego, co stanowi o unikatowości Star Treka, ale i tak zagram.

ANDRZEJ MĄDRZAK // DrMax
dyskretny czar starej szkoły

Schizofreniczna przygoda z Alicją, jaką zaserwował mi w tym miesiącu American McGee, pokazała mi jak bardzo gry zmieniły się w ciągu ostatnich kilku lat. Niby żadne odkrycie, zwłaszcza ze strony kolesia prowadzącego w niniejszym magazynie dział o starociach, ale co innego teoria, a co innego zagrać w taką żywą (choć odświeżoną) skamielinę. Dla mnie było to całkiem miłe doświadczenie, choć wnioskując ze średniej ocen w sieci, większość recenzentów nie ma już dziś cierpliwości do tego typu gier. Chyba, że zrobiło je Nintendo.

MARK WAHLBERG // Marky Mark
boogie nights with mona sax

Ostatnio nie za bardzo wiem, co ze sobą robić... Miałem pewną rolę w filmowej trylogii Uncharted, nawet przeszedłem dwa poziomy, żeby być przygotowanym, jak na profesjonalistę przystało... A tu się okazuje, że nie do końca pasuję do czyjejś zafajdanej wizji. Czy to uczciwe? Poza tym przecież idealnie wtopiłem się w klimat Maxa Payne'a, a nie było to łatwe. Wiecie jak koszmarnie wyglądają dziś te gry? Film przy nich to cacuszko. Cała nadzieja w fanach, wymuście na Sony mój powrót!

MICHAŁ SZYMCZAK // sasori
what the dick?!

Dopiero teraz dane mi było ukończyć Bulletstorm. Fantastyczne przeżycie, gra jest tak intensywna, że musiałem robić przerwy na chłodzenie mózgu. Dodatkowo, kiblowaty humor ujął mnie do tego stopnia, że zdarzyło mi się kilka razy prychnąć śmiechem. Zupełnie nie rozumiem części graczy, którzy narzekali w necie na ten tytuł. I nie, nie jestem na liście płac Adriana i People Can Fly. Nie jestem też zaślepionym patriotą. Bulletstorm po prostu rządzi. Buerk.

ADAM ZDANOWSKI // Blizz
unleash hell!

Zamówiłem przedpremierowo Dark Souls. Skusiła mnie edycja kolekcjonerska w cenie zwykłej gry. Obok takich okazji nie przechodzi się obojętnie. Jednak tym razem nie napaliłem się na pudełko, soundtrack, album z grafikami koncepcyjnymi, figurki, kubki, koszulki, czy inne pierdoły, a... przewodnik do gry. Zaskoczeni? Zrobiłem to z rozsądku. Ponieważ w Demon's Souls nie grałem, nie ukrywam, że boję się o stan mojej psychiki – poradnik może być moją ostatnią deską ratunku.

RAFAŁ BARANOWSKI // Tadeg
rated N for nobody

Oto oficjalna mina do oglądania niektórych fragmentów konferencji podczas tegorocznego E3, brought to you by Tadeg. Zaskoczeń bardzo mało, szczególnie rozczarował mnie MS, który nie zapowiedział żadnej nowej gry, która by mnie interesowała. Czekam na Gears of War 3 jak na zbawienie hardcore'owego gracza. Z innej strony, podoba mi się pomysł na Wii U, a najmilsza niespodzianka związana z E3 to zapowiedź Luigi's Mansion 2 na 3DSa. Najpóźniej na premierę Super Mario 3DS konsola będzie moja.

Special Guest Stars: Krooger, Grabarz, Jakub Tepper, Martinez, Quentin, Sushi, Tomek Kreczmar, Von Zay

Numer 148 // **lipiec** 2011
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki //gulash@neo-plus.pl
Z-ca red. nacz: Michał Mielcarek //mielu@neo-plus.pl
Redaktor, WWW: Grzegorz Brol //fax@neo-plus.pl

Współpracują: Rafał Baranowski, Krzysztof Janicki, Paweł Kazimierczak, Miłosz, Andrzej Mądrzak, Michał Szymczak, Adam Zdanowski
Hall Of Fame: Anek, Banan, Brat, Flik, Janush, Joseph, Marcellus, Matt, Merlin, Nolster, Origin, OG, Oskar, Qoora, Qsh, Vandal, Wicik,

Oprawa Graficzna: IDG
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Ursynowska 24/26 lok 26
02-605 Warszawa

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neogo.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

LICZBY MIESIĄCA

0 – okrągłe zero, czyli nic. Właśnie tyle znaleźli hakerzy z grupy LulzSec na serwerach amerykańskiego oddziału Nintendo. Złamali zabezpieczenia firmy, ale zysk z tego dla nich żaden. Dla Ninty z kolei to całkiem niezły PR, bo mogą się chwalić, że nie trzymają danych użytkowników na serwerach, jak co poniektórzy.

0 – okrągłe zero (po raz drugi!). Tyle danych kart kredytowych dostało się w niepowołane ręce po ataku LulzSec na serwery Bethesdy. Celem ataku były strona i forum internetowe poświęcone grze Brink. Czyżby zawiedli się na grze jeszcze bardziej niż nasz recenzent Fax?

6 – osób rzekomo liczyła grupa Lulz Security, w skrócie LulzSec. Już samą nazwą wyśmiewali zabezpieczenia różnych firm tworzących gry. Naprawdę chcieli coś udowodnić, czy to tani lans mający załatwić im dobrze płatną robotę? Taki np. GeoHot, który złamał PS3 i zabawki Apple znalazł pracę w... Facebooku.

19 – lat ma osoba, którą aresztowano w Londynie rzekomo będąca członkiem LulzSec. No to raczej chłopak (a może dziewczyna?) nie zrobi kariery jak GeoHot. Ta dzisiejsza młodzież, zamiast konsole łamać, na serwery się włamują.

50 – tysięcy haseł użytkowników internetowych forów poświęconych grom Electronic Arts skradli hakerzy z grupy... LulzSec, czyli tej samej, która włamała się do Nintendo, a wcześniej do Square Enix. Był to ich ostatni atak. Wymyślili sobie, że będą robili zamieszanie przez 50 dni i ten okres właśnie się skończył.

DOŁĄCZ DO NAS NA facebook NOWY KANAŁ TVUltima NA YouTube

NAJLEPSZE GRY

EKSPRESOWA WYSYŁKA*

* wysyłka kurierska w cenie Poczty Polskiej

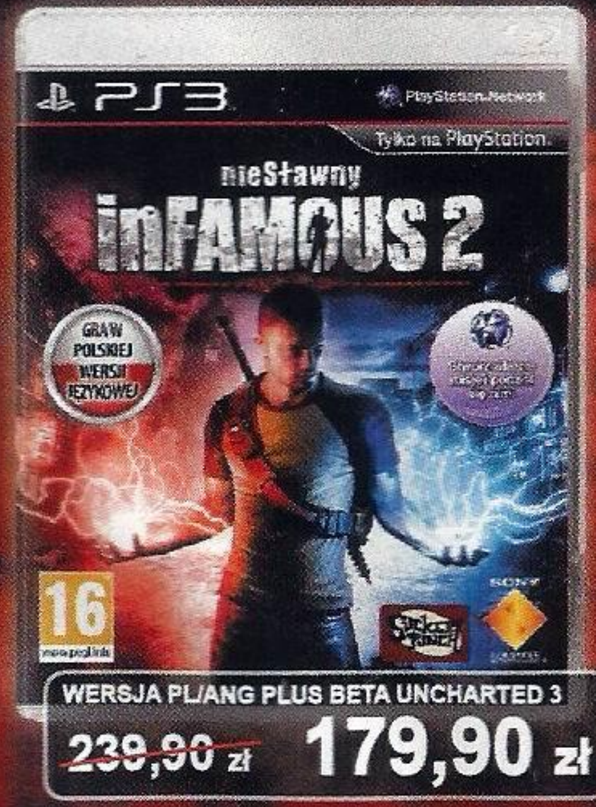
ULTIMA®.pl Świat Elektroniczny

Teraz Ultima
W KATOWICACH!
ul.Tysiąclecia 15
(na wysokości Żyrafy)
szczegóły na www

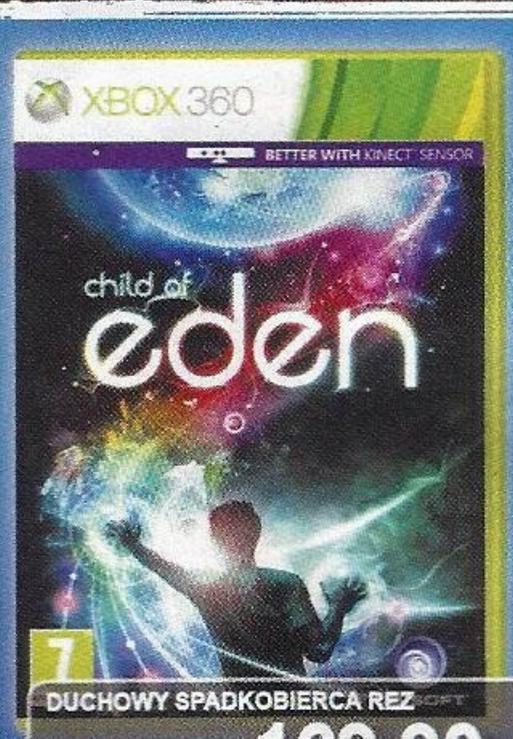
email: ultima@ultima.pl tel: (22) 485-52-11 www.ultima.pl

WERSJA PL/ANG + DLC
~~199,90 zł~~ **179,90 zł**

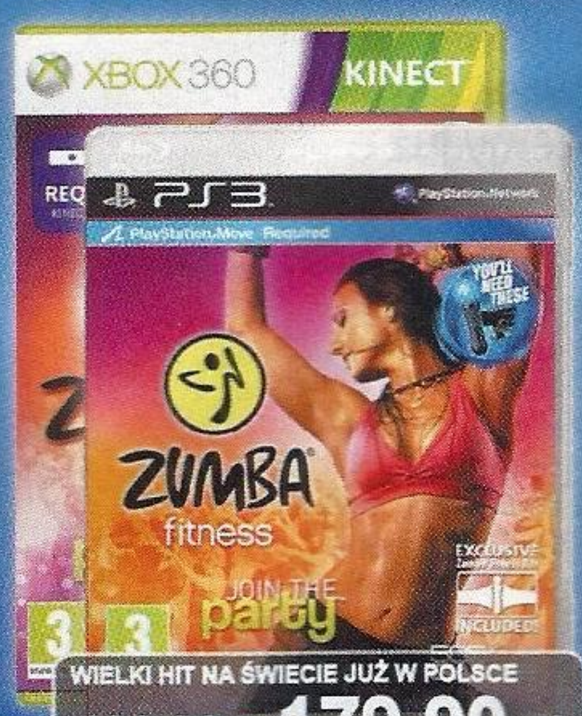
PLUS ZREMASTERROWANA CZĘŚĆ PIERWSZA
~~229,90 zł~~ **199,90 zł**



WERSJA PL/ANG PLUS BETA UNCHARTED 3
~~239,90 zł~~ **179,90 zł**



DUCHOWY SPADKOBIERCA REZ
~~189,90 zł~~ **169,90 zł**

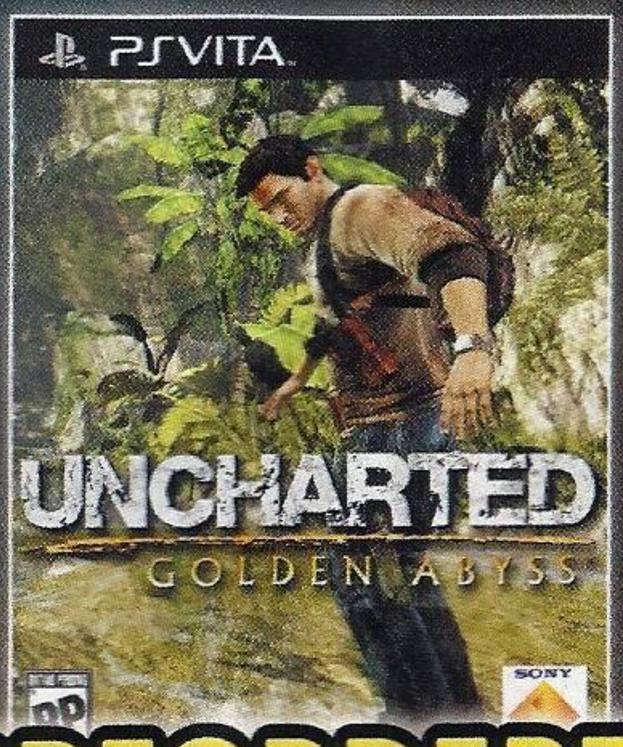


WIELKI HIT NA ŚWIECIE JUŻ W POLSCE
~~199,90 zł~~ **179,90 zł**

PLAYSTATION MOVE STARTER PACK
~~249,90 zł~~ **189,90 zł**

KINECT + KINECT ADVENTURES PL SUPER CENA
~~649,90 zł~~ **449,90 zł**

PRZY ZAKUPIE KONSOLI XBOX 360 LUB DOWOLNEJ GRY NA XBOXA 360 ZDRAPKA NA LIVE LUB PUNKTY ZA 50 % CENY!



PSVITA
PlayStation Vita

JUŻ DOSTĘPNA W PREORDERZE

NEWSFLASH

FAKTY - OPINIE - KOMENTARZE

LOS ANGELES, 6-9 CZERWCA

E3 2011

Wielkie święto graczy w tym roku okazało się przereklamowanym bublem. Obyło się bez większych niespodzianek, zapowiedziano niewiele nowych gier, a o większości atrakcji wiedzieliśmy już wcześniej

O roku napalamy się – my i tysiące graczy – na E3, bo naiwnie wierzymy, że wydawcy masowo będą zapowiadali nowe tytuły. I coraz częściej przeżywamy rozczarowanie. A wystarczy nawet pobieżnie przeanalizować, jak dziś działa branża i media growe, by wiedzieć, że kalifornijska wystawa nie jest już miejscem, w którym wszyscy chwalą się nowymi projektami.

Dziś w halach Convention Center tłoczy się kilkadziesiąt tysięcy dziennikarzy, w większości z serwisów internetowych, i każdy z nich jest w stanie błyskawicznie napisać o tym co zobaczył. Amerykańska G4TV niemal na żywo relacjonuje każdą prezentację, również te za zamkniętymi drzwiami, na które zresztą coraz łatwiej wejść, nawet jeśli nie ma się umówionego wcześniej spotkania. A skoro każdy może napisać o wszystkim, większość stron, a przede wszystkim prasa, walczą o ekskluzywne tematy, by móc jeszcze przed E3 napisać o grach, które zostaną pokazane w Los Angeles. Wydawcy też mają w tym swój interes, bo lepiej żeby o ich grze było głośno wcześniej, niż informacje o niej mają zginąć w zalewie niusów z E3. W ten sposób niemal o wszystkim wiemy jeszcze przed imprezą.

Co roku napalamy się – my i tysiące graczy – na E3, bo naiwnie wierzymy, że wydawcy masowo będą zapowiadali nowe tytuły. I coraz częściej przeżywamy rozczarowanie

Do tego jeszcze dochodzą plotki, które często okazują się prawdziwe. Gulash już w maju napisał, że Ubisoft nie pokaże żadnego nowego IP (nowej marki), a zapowie kolejne Brothers in Arms oraz Far Cry 3. Właśnie z plotek dowiedzieliśmy się o nowej konsoli stacjonarnej Nintendo i poznaliśmy wstępne informacje o padzie z ekranem oraz o streamowaniu do niego obrazu.

Kalifornijskiej imprezie nie pomaga to, że niektórzy wydawcy wcześniej urządzają własne pokazy. Capcom do Los Angeles przywiózł praktycznie te same gry (nowsze wersje), które pokazywał w kwietniu na Captivate w Miami. Wyjątkiem był Resident Evil: Revelations, ale to też nie jest gra, o której nie wiedzielibyśmy wcześniej. Konami z kolei na tydzień przed E3 urządziło konferencję prasową w Japonii. Zaprezentowano ekskluzywną dla PS3 Silent Hill Collection, w skład której wejdą druga i trzecia część Silent Hill w HD, a na NGP, znane teraz jako PS Vita, trafi Silent Hill: Book of Memories. O tym tytule wiadomo tylko tyle, że będzie zawierał tryb multiplayer. Konami przygotowuje dwa

Codemasters, Epic Games, Bethesda i BioWare zostali w czerwcu zaatakowani przez hakerów... Star Fox 64 na 3DS doleci do Europy 9 września

multiplatformowe (PS3 i X360) zestawy gier Hideo Kojimy – Metal Gear Solid HD Collection, w skład której wejdą MGS2, MGS3 i Peace Walker dostępny do tej pory wyłącznie na PSP, oraz Zone of the Enders HD Collection (ZoE 1 i 2). W każdej z tych gier znajdą się achievementy i trofea, a w Peace Walker będzie opcja przenoszenia save'ów pomiędzy konsolą stacjonarną i PSP (Kojima nazwał ten system „transfarring"). MGSy ukażą się w listopadzie tego roku, a Zone of the Enders w 2012. Hideo zaprezentował również multiplatformowy Fox Engine, a ponadto Konami zapowiedziało nową Contrę.

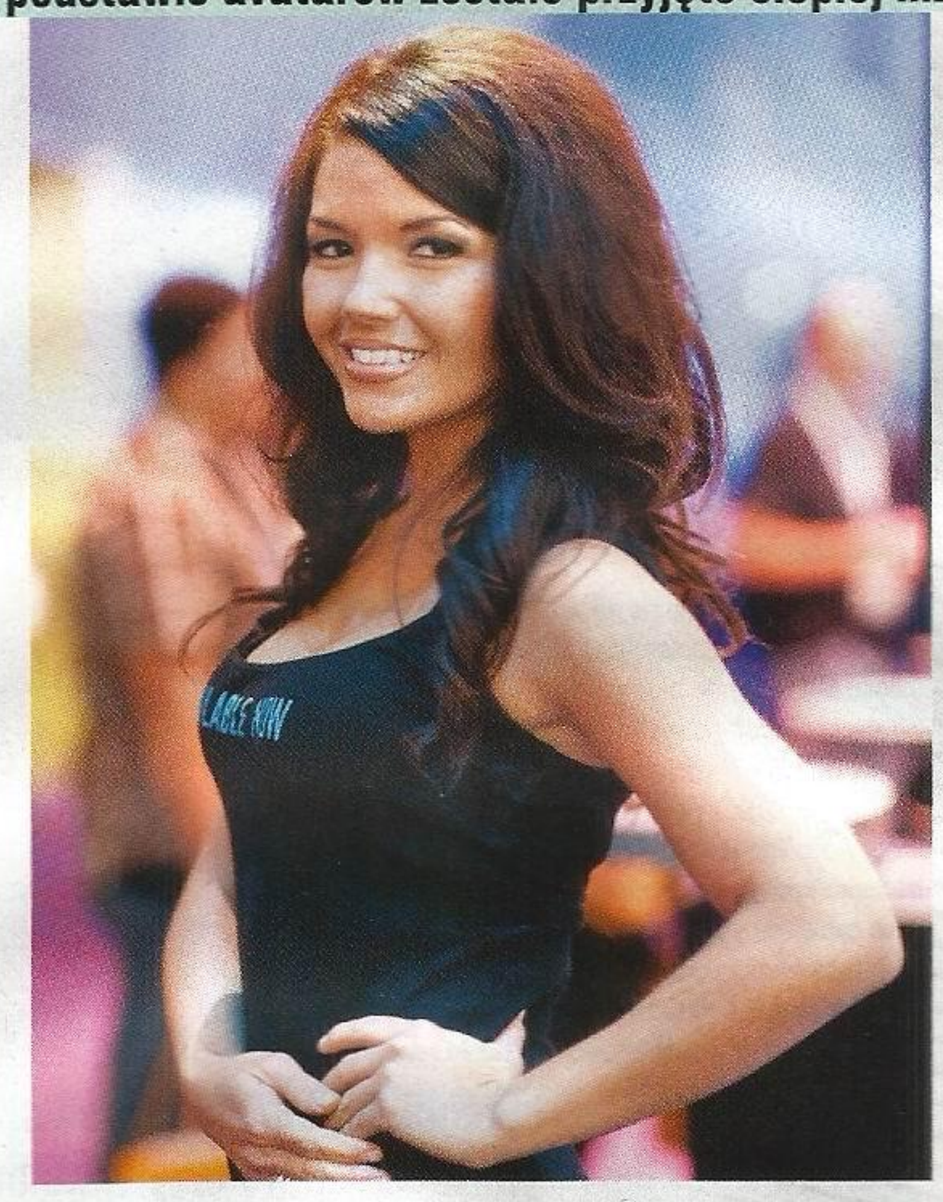
KINECT ŚWIATA

Tradycyjnie już E3 poprzedziły konferencje prasowe producentów konsol. Na pierwszy ogień poszedł Microsoft, który po raz kolejny dał do zrozumienia, że w tej chwili najważniejszy dla niego jest Kinect. Choć tym razem w Los Angeles na scenie nie pojawiły się słonie, jak w ubiegłym roku, to atmosfera i tak była iście cyrkowa. Najważniejsze osoby w branży kolejno wychodziły przed tłum spragnionych core'owych tytułów dziennikarzy, by wyrazić swój podziw dla kontrolera ruchu i zapowiedzieć wsparcie dla rodzinnych oraz dziecięcych gier na Kinect. Niestroniący od ostrych komentarzy Tim Schafer z Double Fine nagle złagodniał i niemal ze łzami w oczach powiedział, że w końcu robi grę, w którą będzie mogła zagrać jego córka. Mowa o Sesame Street: Once Upon a Monster. I proszę się nie dziwić jego wzruszeniu, gdyż po słabej sprzedaży Psychonauts i Brütal Legend Schafer dostał zlecenie, na którym zarobi miliony. A jako, że to zestaw minigierek w świecie Ulicy Sezamkowej, nie będzie musiał pracować nad tym projektem po nocach. Nie napracuje się także zespół Frontier (autorzy Kinectimals), tworzący Disneyland Adventures. Myszka Miki, kaczor Donald i reszta wesołej ferajny zachwycą najmłodszych w familijnych wyzwaniach i prostych, zręcznościowych konkurencjach. Ta sama grupa wiekowa poczuje moc w Kinect: Star Wars. Niestety, bo miała to być gra dla nieco starszych graczy, ale walki na miecze świetlne na szynach, pilotowanie myśliwców i podów zamienią w Jedi jedynie kilkulatków. Z kolei minigry, które miały pojawić się już w Fable III zostały zamienione w niezależny tytuł Fable: The Journey, a Peter Molyneux zamiast oczarować salę swoimi bajeczkami pokazał powożenie wozem. Po konferencji tłumaczył, że popełnił fatalny błąd, gdyż nie oznajmił, że w grze można się poruszać. Niestety cały świat zdążył uznać, że to Fable na szynach, co zresztą potwierdziła walka z grupką nieprzyjaciół, w której udział gracza sprowadzał się do szalonego machania rękami przed ekranem w celu rzucenia czarów.

Nie mniejszym rozczarowaniem okazało się Codename: Kingdoms, które oficjalnie zmieniło nazwę na Ryse. Crytek obiecywał fenomenalną grafikę mającą doprowadzić Xboxa 360 do przegrzania, a wyszło jak zwykle, czyli przeciętnie. Natomiast nie można narzekać na Kinect Sports: Season 2. Zobaczymy nowe dyscypliny, jak baseball, rzutki, futbol amerykański, golf, narty, czy tenis. Pierwsza część to jedna z niewielu gier, w której sterowanie ciałem sprawdza się dobrze. To samo można powiedzieć o Dance Central 2. Jeżeli macie jedynkę, to bez problemów zaimportujecie wszystkie utwory do dwójki, a największą nowością będzie tryb dla dwóch graczy mogących tańczyć równocześnie. Rzecz w tym, że ta opcja była dostępna w Dance Central, ale magicznie znikła przed premierą gry. Z kolei Peter Moore z EA Sports obiecał, że Kinect zostanie wykorzystany w takich tytułach, jak FIFA, NFL i Tiger Woods, po czym zszedł ze sceny, pozostawiając jedynie domysły. Nawet ekipa BioWare pozostawiła po sobie nie najlepsze wrażenie, bo udało jej się wykorzystać Kinect jedynie do wydawania rozkazów głosowych i prowadzenia rozmów w Mass Effect 3. Naprawdę uważają, że do czegokolwiek jest nam to potrzebne?

Bardziej ambitnie do Kinecta podszedł Ubisoft, pokazując jak strzela się i korzysta z ekwipunku w Ghost Recon: Future Soldier przy użyciu kontrolera Microsoftu. Mamy jednak

O tym jak słaba była to konferencja Microsoftu, niech świadczy fakt, że niemalże owacji na stojąco doczekał się twór o nazwie Fun Labs. Skanowanie ludzi i tworzenie na ich podstawie avatarów zostało przyjęte cieplej niż Halo 4



nadzieję, że przyszłe pokolenia żołnierzy nie nauczą się na podstawie Future Soldier, że uniesienie ręki ułatwi im celowanie z karabinów.

HA HA HA-CE

Microsoft zapowiedział, że wszystkie ich nowe tytuły będą współpracowały z Kinectem, choć będzie to uzależnione od ich gatunku. Choćby w Forza Motorsport 4 znajdzie się headtracking, czyli będzie można rozejrzeć się po wnętrzu auta poruszając głową. Nie powiedziano, do czego Kinect zostanie użyty w Halo 4. Właśnie, Master Chief powróci w 2012 roku, a Halo 4 rozpocznie nową trylogię, której następne dwie części mogą zadebiutować na konsoli kolejnej generacji. Szkoda tylko, że na zwiastunie nie pokazano niczego poza budzikiem, którym okazała się Cortana i przebudzonym Szefem Szefów. Tak naprawdę jedyny nowy i ekskluzywny tytuł dla core'owej publiczności w tym roku to Gears of War 3. Epic Games milczą w temacie ruszania się przed ekranem, więc możemy spokojnie siąść na kanapach. A skoro już siedzimy, to warto postrzelać w Modern Warfare 3. Tak jak w przypadku Black Ops, Microsoft zapłacił Activision za czasową wyłączność na DLC. Takie praktyki stają się coraz popularniejsze, o czym przekonacie się czytając o konferencji Sony.

Tak naprawdę z konferencji Microsoftu zapamiętaliśmy zapowiedź Halo: Combat Evolved Anniversary i pecetowego fenomenu Minecraft, który zmierza na Xboxa 360. Europejscy dziennikarze mogli poczuć się nieco oszołomieni gromkimi brawami, gdy Microsoft zapowiadał kolejne seriale, filmy i wydarzenia sportowe (np. UFC), które będą dostępne poprzez Xbox Live. Większość z nich nigdy nie dotrze na Stary Kontynent ze względu na prawa autorskie. Integracja Xbox Live z serwisem YouTube i wyszukiwarką Bing zapowiada się interesująco, ale to kolejna cegiełka dokładana do centrum domowej rozrywki, a nie konsoli do gier.

O tym jak słaba była to konferencja, niech świadczy fakt, że niemalże owacji na stojąco doczekał się twór o nazwie Fun Labs. Skanowanie ludzi i tworzenie na ich podstawie avatarów zostało przyjęte cieplej niż Halo 4, a manipulowanie zdjęciami w 3D za pomocą gestów doczekało się głośniejszych braw, niż rżnięcie Locustów piłą w Gears of War 3. Najwyraźniej Microsoft uznał E3 za doskonałą okazję do promocji casualowych gier na Kinecta na amerykańskim rynku, gdzie znalezienie filmu z Harrym Potterem na dysku konsoli i włączenie go za pomocą komend głosowych stało się ważniejsze od grania. Gdy patrzyliśmy na filmik przedstawiający parę siedzącą na kanapie, gadającą do konsoli, by włączyć film, to z trudem kryliśmy zażenowanie. Może takie wynalazki podobają się inwestorom, którzy wierzą, że w ten sposób Xbox 360 zmienia się w centrum domowej rozrywki, ale my nie łykamy tej bujdy. Microsoft wypiął się na graczy w ten sam sposób, jak kilka lat temu zrobiło to Nintendo pokazując światu Wii.

OSTATNI BASTION?

Można naśmiewać się ze słynnej konferencji prasowej Sony z 2005 roku, ale prawda jest taka, że był to show o jakim dziś możemy pomarzyć. Tęsknimy do widowiskowych, ściemnionych zwiastunów, po których momentalnie zakochiwaliśmy się w zapowiadanych grach, czy raczej w „wizualizacji, jak będzie wyglądał gotowy produkt". Obecnie Sony nie wybiega odważnie w przyszłość, skupiając się na tym, co wydarzy się w najbliższych kilku miesiącach. O 2012 roku wiemy tyle, że będziemy grali w The Last

Zapowiedziano Ratchet and Clank: Collection, w skład którego wejdą Ratchet and Clank: Tools of Destruction i Ratchet and Clank: A Crack in Time

Guardian (niestety nie pokazano nowego zwiastuna), Starhawk, Sly Cooper: Thieves in Time (gry nie tworzy ekipa Sucker Punch, a Sanzaru od The Sly Trilogy) oraz w ekskluzywny dla PS3 i PS Vita Dust 514, czyli shooter FPP połączony z pecetowym MMO Eve Online. Nie doczekaliśmy się pokazu God of War 4, choć tuż przed E3 zaczęły krążyć o grze plotki.

Sony rozpoczęło konferencję hitchcockowym trzęsieniem ziemi, czyli pokazem Uncharted 3. Tym samym rozbudziło nasze nadzieje na niezapomniany spektakl. Tymczasem nie chodziło o pokaz pierwszoligowych tytułów zmierzających na PS3, a zaprezentowanie, co w najbliższych miesiącach będzie działo się w temacie grania w 3D. Zarówno przygody Drake'a jak i pokazywany następnie Resistance 3 dołączą do ponad stu innych gier obsługujących tryb 3D. Wśród nich znajdą się również God of War Origins Collection (obie części GoW z PSP w wersji na PS3 w HD) oraz Ico and Shadow of the Colossus Collection. Jeśli właśnie uznaliście, że najwyższa pora dołączyć do grona grających w okularach, może zainteresować Was 24-calowy monitor 3D, do którego dołączana będzie jedna para okularów oraz kabel HDMI i gra Resistance 3. Cena pakietu to 499 dolarów, czyli około 1370 złotych. Dodatkowe okulary mają kosztować 69,99 zielonych, a najlepsze, że podczas gry we dwie osoby, każdy gracz zobaczy inny obraz, więc niepotrzebne będzie dzielenie ekranu na pół. Ta oferta wyraźnie skierowana jest do osób niedysponujących dużą gotówką, tak jakby Sony chciało podkreślić, że PS3 nie jest już ekskluzywną zabawką dla bogatych, jak niegdyś sugerował Ken Kutaragi i każdy może docenić jej możliwości, w tym granie w 3D.

Teoretycznie Sony przez bite dwie godziny mówiło o grach, ale najpierw chodziło o 3D, później o Move, a na końcu prezentowano PS Vita, o którym piszemy w osobnym tekście. Japończycy nie zamierzają spasować z kontrolerem ruchowym i namówili nawet Kena Levine, podobno wielkiego przeciwnika takich zabawek, by pojawił się na konferencji i powiedział, że jako developer przekonał się, że implementowanie obsługi Move w grach ma sens. I że BioShock: Infinite na PS3 będzie wykorzystywał „różdżkę". Aż prosiło się, by zaprezentował jak to wypada w praniu, ale Levine wolał wspomnieć o jakimś BioShocku powstającym na PS Vita. Strasznie tajemniczy koleżka. Szkoda, że nie pokazano Infinite w akcji, bo mógłby to być mocny punkt konferencji Sony, podobnie jak prezentacja Tomb Raidera u Microsoftu.

Obsługę Move otrzymają także NBA 2K12 (tryb On the Move próbował zaprezentować Kobe Bryant, ale kiepsko mu szło) oraz Star Trek, a z sieci ściągniemy łatki do nieSławny: inFamous 2 i LittleBigPlanet 2. Autorzy Sports Champions pracują nad Medieval Moves: Dead Man's Quest stworzonym z myślą o Move. To gra na szynach, w której walczy się mieczem, strzela z łuku i rozwiązuje proste zagadki. Ukaże się jesienią, a my wciąż czekamy na zapowiedziane rok temu Sorcery...

Wracając jeszcze na moment do BioShock: Infinite, Sony przypomniało nam, że coraz mniej gier third-party developerów ukazuje się na wyłączność, a zamiast tego poszczególne konsole otrzymują „ekskluzywne" dodatki. I tak Infinite ukaże się na blu-rayu wraz z pierwszą częścią BioShock, a Electronic Arts doda BF1943 do płyty z Battlefield 3. Saints Row 3 w wersji na PS3 dostanie dodatkowy tryb multiplayer, SSX – górę Fuji z kilkoma trasami, a w Need for Speed: The Run posiadacze konsoli Sony znajdą osiem dodatkowych samochodów. Imponujące, ale akurat nie na takie exclusive'y czekaliśmy. Co dalej Sony? Słyszeliśmy, że first-party developerzy ostro pracują nad grami i to, co pokazano na E3, to tylko przedsmak emocji. A nie lepiej było przywalić z grubej rury i skasować konkurencję?

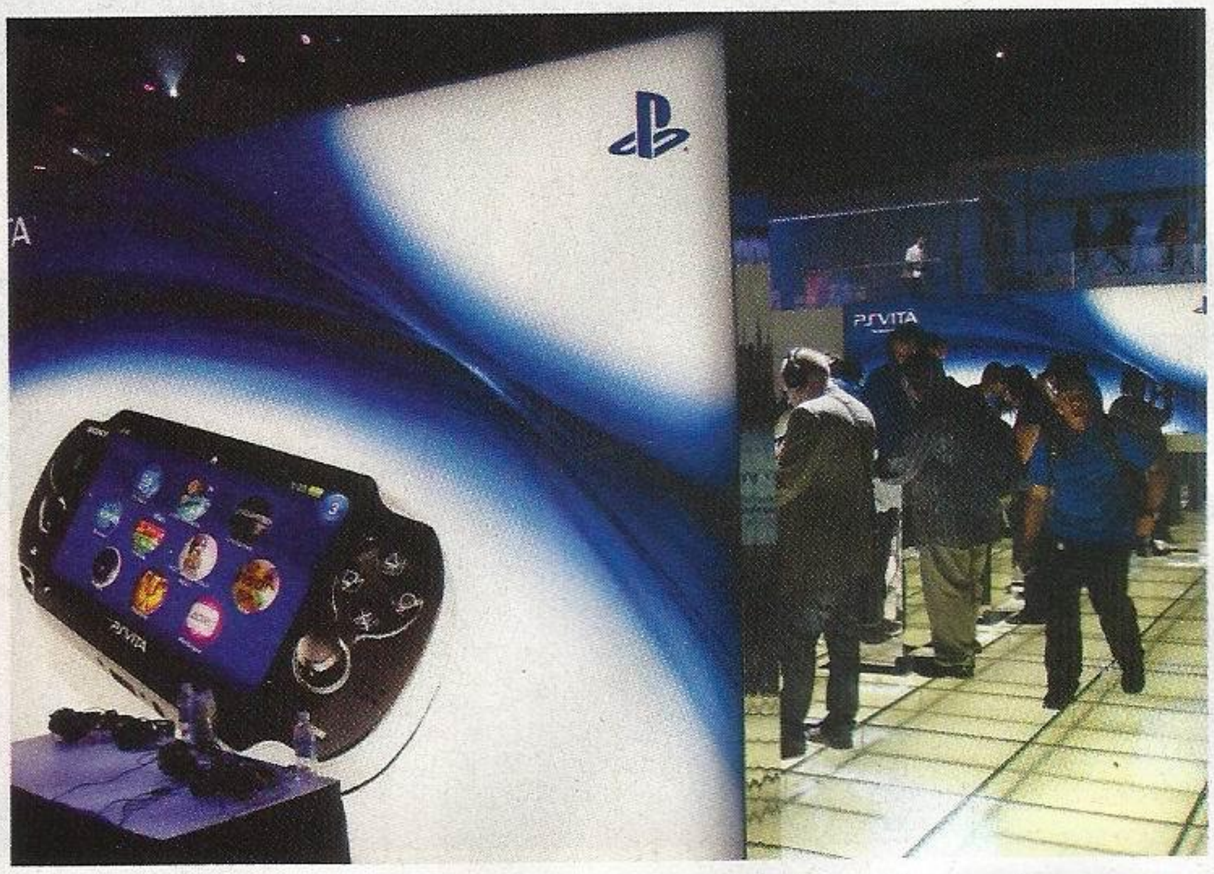
Wszyscy trzej producenci konsol rozczarowali, czym wpisali się w obraz całego E3, na którym owszem, pokazywano mnóstwo świetnych gier i w wiele można było pograć, ale bez licznych zapowiedzi nowych, core'owych tytułów, to jednak nie to, na co wszyscy liczyliśmy

KONSOLA NOWA CZY STARA

W tym roku na konferencję Nintendo wyczekiwali nawet ci, których normalnie firma hydraulika nie interesuje, a to z uwagi na prezentację następcy Wii. Dla nas była podwójnie ciekawa, bo po raz pierwszy zostały zaproszone media z Polski, co pokazuje, że powolutku, ale jednak coś zaczyna się u nas dziać. Tuż przed E3 Internet huczał od plotek, a my spodziewaliśmy się standardu: mglistej specyfikacji, oficjalnej nazwy, widełek cenowych i prezentacji kilku pierwszych, najprawdopodobniej startowych tytułów. Z tego wszystkiego dostaliśmy tylko nazwę...

O Wii U jako takim możecie przeczytać w osobnym materiale, ale nie sposób tutaj nie wspomnieć o tragicznym sposobie, w jaki zaprezentowano długo wyczekiwanego nintendowego HD-gena. Zaczęło się już od nazwy – głupiej, to fakt, ale Wii wcale mądrzejsza nie była, a szkód żadnych nie poczyniła. W przypadki Wii U problemem jest to, że nie sugeruje ona automatycznie, że mamy do czynienia z następcą, tak jak czyniłyby to nazwy typu Super Wii (nawiązująca do SNESa) albo Wii 2. Kolejnym błędem Nintendo było natychmiastowe skupienie się na nowym kontrolerze, który nazwaliśmy roboczo „padletem", bo wygląda jak skrzyżowanie pada i tabletu. Jest on w nowej konsoli najważniejszy, ale samo Wii U tylko majaczyło na prezentowanych filmikach gdzieś w tle, więc nic dziwnego, że wiele osób nawet nie zauważyło nowej stacjonarki. Sporo osób, z którymi rozmawialiśmy bezpośrednio po konferencji, nie była pewna, czy Nintendo zaprezentowało nową konsolę, czy może jedynie nowe akcesorium do starego Wii. Zwłaszcza, że możliwości kontrolera nie pokazywano na przykładzie nowych gier, po oprawie których dałoby się poznać, o jaki sprzęt chodzi, ale na specjalnie przygotowanych minigierkach z Miiludkami, co wprowadziło jeszcze większe zamieszanie. Już po wystawie w Los Angeles Satoru Iwata, prezes Nintendo, przyznał w wywiadzie, że mogli zrobić to lepiej i poprzedzić pokaz padleta przynajmniej jednym ujęciem na samą konsolę. Ale nie rozwiązuje to niestety problemu nazwy. Nie dziwi, że N chce pojechać na ekstremalnie popularnej

Volition: "Uważnie przyglądaliśmy się Red Dead Redemption i L.A. Noire, by stworzyć jak najlepszy i otwarty świat w Saints Row: The Third"



marce Wii, tylko powinni wziąć przykład z przypadku 3DSa. Na Zachodzie i w Japonii sprzedawcy gier pytają klientów, czy są pewni, że posiadają właśnie tę konsolę, gdyż wiele osób nie jest świadoma, iż to zupełnie nowy sprzęt. Dlatego nauczeni przykładem DSLite, DSi i DSi XL kupują gry na 3DS z zamiarem odpalenia na starszej konsoli, w najgorszym przypadku bez efektu 3D. Nic dziwnego, że sprzedaż handhelda jest niższa, niż zakładano. I jeżeli Nintendo nie podejmie odpowiednich kroków, Wii U może powtórzyć ten scenariusz.

WŁAŚCIWY START 3DS

Tymczasem firma uznała, że koniec dawania forów niezależnym wydawcom na 3DSie i przedstawiła szeroki wachlarz swoich najmocniejszych tytułów, z których wszystkie powinny ukazać się w tym roku. Nowy Mario Kart zapewne mocno podciągnie wyniki sprzedaży i skontruje PS Vita – dwie poprzednie części (na NDS i Wii) przekroczyły dwadzieścia milionów sprzedanych sztuk każda. Gdyby wyścigi hydraulika i ekipy okazały się niewystarczające, jeszcze przed tegoroczną gwiazdką zaatakuje Super Mario 3D, który wygląda jak połączenie najlepszych cech Super Mario 64 i Super Mario Galaxy. Big N ma w zanadrzu remake Star Fox 64 3D, który oprócz odświeżonej oprawy oferuje śledzenie twarzy graczy za pomocą wewnętrznej kamerki 3DSa podczas potyczek online. Nie zabrakło także nowego zwiastuna Kid Icarus: Uprising, wyjawiającego istnienie trybu multiplayer 3-na-3 oraz trybu gry karcianej z użyciem kart rozszerzonej rzeczywistości. Z nowych tytułów Nintendo pokazało praktycznie tylko Luigi's Mansion 2. Nie jest to z pewnością system-seller, ale bez wątpienia sporo osób ucieszyło się z tej zapowiedzi.

Obecna sytuacja handhelda może być powodem dlaczego na E3 nie widzieliśmy wysypu nowych gier od innych wydawców. Na uwagę zasługują praktycznie tylko trzy tytuły. Hideo Kojima potwierdził, że jeszcze w bieżącym roku pojawi się Metal Gear Solid 3 3D, ale w obliczu zapowiedzi kolekcji wszystkich części w HD na inne konsole, wyczuwamy tu słaby marketing lub złą wolę. Z kolei Namco Bandai, obok Tekkena na Wii U, pokazało również urywki z Tekkena 3D, który podobno ma śmigać w 60 klatkach na sekundę zarówno z włączonym, jak i wyłączonym efektem 3D. Gwoździem imprezy był jednak Capcom i jego Resident Evil: Revelations, prezentowany tym razem w grywalnej formie. Choć gra ukaże się dopiero w przyszłym roku, już teraz wygląda świetnie i jako jedyna na konsoli mogłaby stanąć w szranki z produkcjami na PS Vita, a do tego zapowiada się na kawał solidnego horroru. Takiego, gdzie akcja nie góruje na eksplorację i zagadkami.

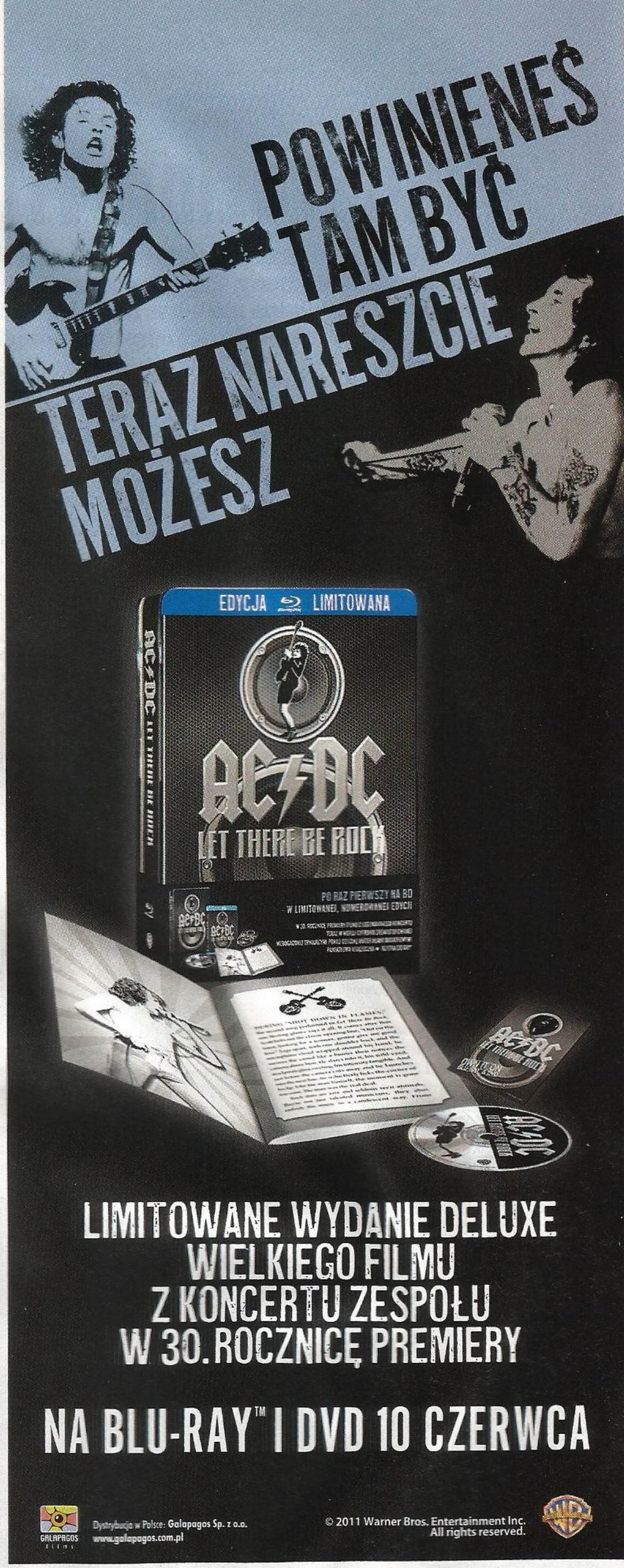
25 LAT ZELDY

Sporą część konferencji zabrała zapowiedź obchodów 25-lecia serii The Legend of Zelda. Trochę szkoda, że N zmarnowało czas, który mogło poświęcić na zaprezentowanie jakichkolwiek tytułów na Wii czy DSi, na filmik prezentujący pokrótce wszystkie Zeldy aż do Skyward Sword oraz zabawę, podczas której Miyamoto kazał obecnej na sali orkiestrze grać na wyrywki poszczególne motywy muzyczne z serii. Wprawdzie to ostatnie można potraktować jako zapowiedź, że absolutnie wszystko w Skyward Sword będzie nagrane przy udziale orkiestry, ale nikt tego nie powiedział wprost. Zamiast tego zapowiedziano serię koncertów na całym świecie (nie powiedziano, że w Polsce), wydanie płyty z nagraniami, darmową Zeldę Four Swords do ściągnięcia na DSi i 3DS oraz okolicznościowego wiilota plus wraz z premierą Zeldy: SS. Trochę mało jak na ćwierćwiecze takiej serii. Zwłaszcza, że wcześniej mówiło się nawet o zupełnie nowej grze przygotowanej z myślą o jubileuszu.

Nie można powiedzieć, że konferencja Nintendo była nudna, bo w końcu działo się sporo – jakkolwiek patrzeć, zapowiedziano nową konsolę. Sęk w tym, że to co pokazano nie sprostało oczekiwaniom. Zwyczajnie liczyliśmy na więcej konkretów, twardych faktów, a otrzymaliśmy mylący pokaz padleta, wyłożenie filozofii stojącej za głupią nazwą konsoli oraz happening z Shigeru w roli głównej. Brakowało w tym wszystkim jakiegoś porządku czy myśli przewodniej. Gdybyśmy pisali recenzję konferencji Nintendo, można by użyć zwrotu „zmarnowany potencjał". Firma hydraulika miała argumenty, by zmiażdżyć swoim pokazem konkurencję, ale nie wykorzystała szansy.

W ten sposób wszyscy trzej producenci konsol rozczarowali, czym wpisali się w obraz całego E3, na którym owszem, pokazywano mnóstwo świetnych gier i w wiele można było pograć, ale bez licznych zapowiedzi nowych, core'owych tytułów, to jednak nie to, na co wszyscy liczyliśmy. Najrozsądniej byłoby przestać napalać się, że na E3 wydawcy pochwalą się nowymi projektami, ale z drugiej strony trudno nie ekscytować się tym wielkim świętem graczy. Zawsze znajdzie się jakiś powód, by wziąć wolne w pracy i przesiedzieć przed komputerem pół nocy oglądając przez internet konferencje i nowe zwiastuny gier. //**Mielu & N+ crew**

Nintendo: "Funkcje online i tryb multiplayer będą bardzo ważne dla Wii U"



E3 2011

PlayStation VITA

249 dolarów w USA i 249 euro w Europie będzie kosztowała nowa przenośna konsola Sony, którą do czasu E3 znaliśmy pod kryptonimem NGP. Oficjalna nazwa urządzenia to PlayStation Vita. A czy w Polsce nie może w takim razie kosztować 249 złotych?

Niestety, tak dobrze nie ma, ale i tak jest z czego się cieszyć. 249 euro trzeba dać za nowiutkiego 3DSa, a u nas można go kupić za 999 złotych. Spodziewamy się, że tyle samo zapłacimy za Vitę. Choć należy uściślić, że jak na razie mowa o tańszym modelu z Wi-Fi, ale bez 3G. Droższy z 3G będzie kosztował 299 dolarów/euro. To i tak mniej, niż się spodziewaliśmy. Przed E3 mówiło się, że dobrze będzie, jeśli Sony uda się ustalić cenę urządzenia na poziomie nie większym niż 350 dolarów. Ciekawostka – 249 euro w dniu europejskiej premiery kosztował PSP Value Pack.

Japończycy pochwalili się, że w tej chwili nad grami na Vitę pracuje ponad 80 developerów. Wśród nich jest Capcom, a pierwszym zapowiedzianym tytułem od jednego z naszych ulubionych wydawców jest Street Fighter x Tekken, w którym dodatkową postacią będzie Cole, bohater nieSławny: inFamous 2. Popieści przeciwników prądem, ciśnie w nich tornadem i pobije ich Ampem. Cole pojawi się również w wersji na PS3. Na marginesie, grałem w nowego builda na stacjonarnej konsoli Sony. Nowe postacie to Cammy, Sagat, Julia i Hwoarang. Ten ostatni ma jak do tej pory najbardziej zmienione kombinacje i nie da się nim grać jak w Tekkenie. Ale wróćmy do Vity.

MOC W RĘKACH

Sony dało pograć na handheldzie jeszcze przed E3, a dokładnie tuż po własnej konferencji prasowej. Nie obeszło się bez obowiązkowego dreszczyku podniecenia towarzyszącemu wzięciu do ręki nowej konsoli po raz pierwszy. Pierwsza myśl – jakie to lekkie! Vita jest lżejsza od 3DSa, a na oko (nie miałem egzemplarza, by dokonać bezpośredniego porównania) nawet od PSP Lite, choć sprawia wrażenie masywnej. Może to przez ten niemały, pięciocalowy ekran? Niewielka waga na pewno jest zasługą pozbycia się napędu UMD. Z kolei na spotkaniu z Shuhei Yoshidą, szefem SCE Worlwide Studios miałem okazję zagrać w Uncharted na Vicie niepodłączonej do zewnętrznego źródła zasilania, a więc z baterią w środku, a mimo to sprzęt wciąż zadziwiał niewielką wagą. Mam nadzieję, że tak już pozostanie.

Urządzenie bardzo wygodnie leży w dłoniach, choć jak dla mnie przyciski były za małe, ale zrzucam to na przyzwyczajenie do PSP. Gdy musiałem nacisnąć X, trafiałem kciukiem w prawą gałkę analogową. Przynajmniej nie powinny powtórzyć się problemy z przyciskami znajdującymi się zbyt blisko ekranu, jak to miało miejsce w pierwszych modelach „grubego" PSP. Nie jestem przekonany do nowego krzyżaka, którego przyciski nie są wyraźnie od siebie oddzielone, jak w PSP czy Dual Shockach. Zapewne jest to kwestia pogrania dzień lub dwa, by przywyknąć zarówno do krzyżaka, jak i mniejszych przycisków, a także do tego, że Vita ma dwie analogowe gałki. Maleńkie, subtelne, ale czułe, zapewniające precyzję sterowania.

A skoro o precyzji mowa, ekran dotykowy wydaje się być mniej precyzyjny niż te w urządzeniach Apple, ale może to kwestia wykorzystania go przez developerów, choć nawet w Uncharted nie zawsze działał tak jakbym tego oczekiwał. Nie zawsze trafiałem w ikonkę, a kilka razy gdy przesuwałem palcem po ekranie, Drake w ogóle nie chciał się ruszyć, choć niby jest to jeden ze sposobów na wspinaczkę.

Korzystanie z tylnego touchpada do najłatwiejszych nie należy. Ciężko było mi wyczuć, w którym miejscu dotknę panelu. LittleBigPlanet ułatwia zadanie poprzez wyświetlenie na ekranie kursora, w miejscu gdzie trzyma się palec. Więcej osób musiało mieć problem z używaniem touchpada, skoro autorzy gry uznali za konieczne dołożenie tego elementu.

O CO TOCZY SIĘ GRA

Skoro tak bardzo upieramy się, że E3 to święto graczy i chcemy zobaczyć nowe gry, Sony postanowiło nie zawracać głowy funkcjami społecznościowymi, wyglądem menu itp., i zaprezentowało w Los Angeles kilka grywalnych tytułów. Widząc jak łatwo przenieść stan gry z Vity na PS3 i kontynuować rozgrywkę w Ruin na konsoli stacjonarnej, a także oglądając dwóch graczy ścigających się w Wipeout 2048 jeden na PS3 a drugi na Vicie, zacząłem zastanawiać się, ile będą kosztowały gry. Skoro niektóre będą dokładnie takie same na handheldzie co na konsoli stacjonarnej, czy oznacza to, że mamy spodziewać się ceny w okolicach 60 dolarów? Nie wiadomo też, czy jeśli kupimy takiego Wipeouta na PS3, to czy będziemy zmuszeni dokupić wersję na Vitę w pełnej cenie, a może dostaniemy zniżkę.

Sony nie było gotowe udzielać odpowiedzi. Na E3 przyjechało w konkretnym celu – pokazać, jak wyglądają gry na PlayStation Vita, zademonstrować moc konsolki, przenoszenie save'ów i crossplay. Na konkrety nie będziemy musieli długo czekać, bo urządzenie ma mieć premierę w sezonie świątecznym. Cena sugeruje, że Vita bezpośrednio zmierzy się z 3DSem, a choć konsolka Nintendo miała start gorszy, niż przewidywano, jesienią będzie dostępne już choćby nowe Mario Kart. Zapowiada się ostra walka, ale Sony bynajmniej nie stoi na straconej pozycji.

PIERWSZE PREZENTOWANE GRY

Oto pozycje, w które udało mi się zagrać podczas E3.

BlazBlue: Continuum Shift II Plus

Wystarczy powiedzieć, że gra działała i wyglądała prześlicznie. Będzie można pojedynkować się przez internet – przez Wi-Fi, a trwają testy, czy możliwe będzie również granie przez 3G. Gra nie wykorzystywała w żaden sposób unikalnych możliwości konsolki i nie zapowiada się, żeby miała.

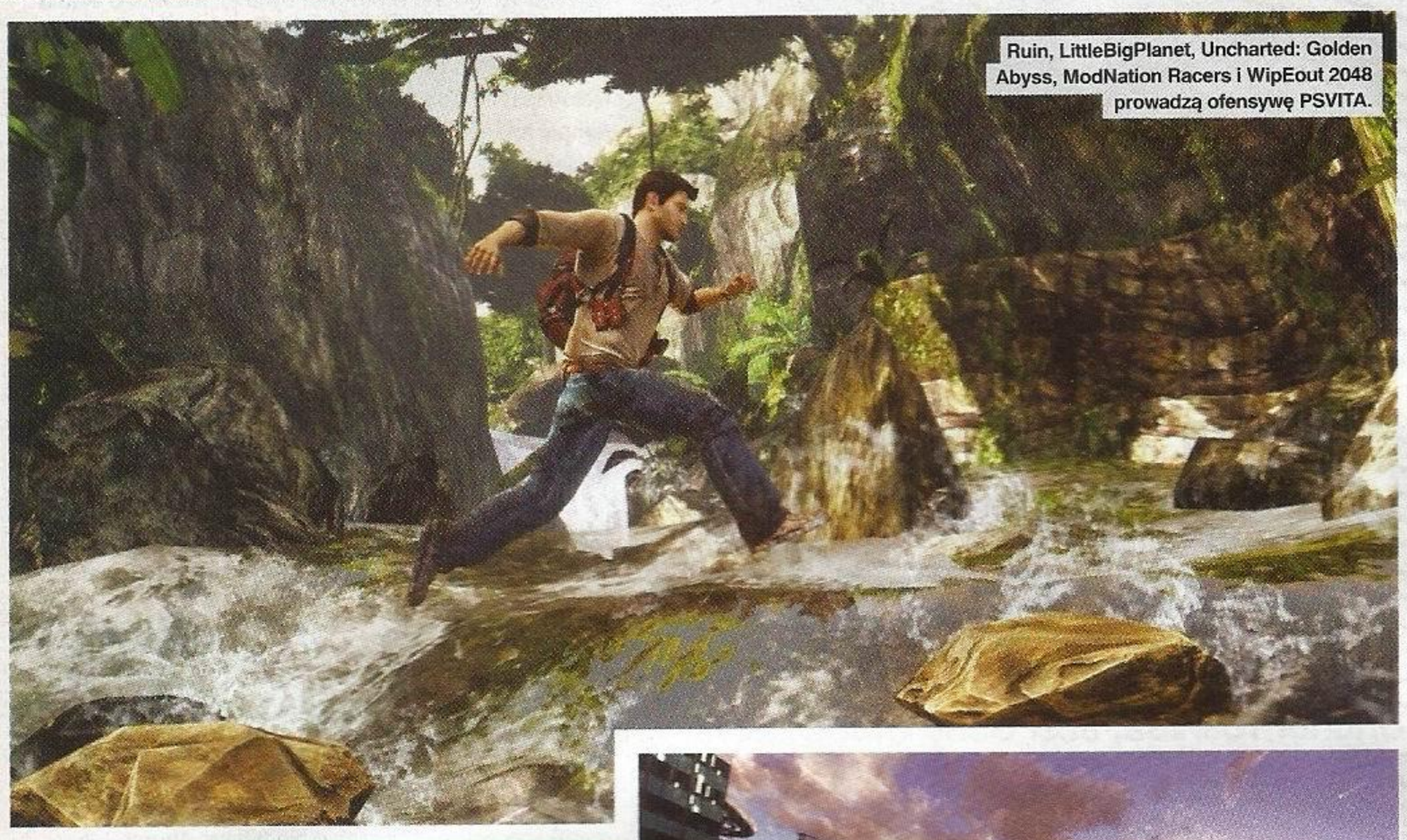
Hot Shots Golf Next

W Europie znamy tę serię pod nazwą Everybody's Golf. Autorzy przysięgają, że modele postaci mają więcej polygonów niż w wersji na PS3 i użyto również lepszych tekstur, co na małym ekranie Vity daje zabójczy efekt. Gra jest po prostu prześliczna. Zawodników można przesuwać dotykając ekranu, a widok zmienia się stukając w tylny panel. Lekkie pochylenie konsolki przy uderzeniu może zwiększyć jego siłę. Nie zabraknie opcji rozgrywania turniejów przez sieć. Killer? A która odsłona tej serii nie była zabójcza?

LittleBigPlanet

Ciężko uwierzyć, że LBP od samego początku nie powstawało z myślą o Vicie. Najpierw musiałem przejechać palcem po ekranie, by zagrać na fortepianie i otworzyć w ten sposób drzwi. Później stukałem w panel, wysuwając ze ściany klocki, żeby Sackboy mógł wspiąć się na nie. A w jednej minigrze prowadziłem latającego uszytka

Phil Harrison: "Apple opanuje branżę gier w ciągu następnych dziesięciu lat".. Take-Two: "Stworzymy kolejne gry z serii Duke Nukem"



Ruin, LittleBigPlanet, Uncharted: Golden Abyss, ModNation Racers i WipEout 2048 prowadzą ofensywę PSVITA.

Gry w produkcji

BioShock Vita
Call of Duty
Dust 514
Dungeon Defenders
Hustle Kings
Killzone
Mortal Kombat
Oddworld: Munch's Oddysee
Oddworld: Stranger's Wrath
Rayman Origins
Resistance
Ridge Racer
Silent Hill: Book of Memories
Street Fighter X Tekken
Super Stardust Delta

przez tunel, balansując konsolką, żeby trzymał się jak najdalej od ścian i przeszkadzajek. W pełnej wersji znajdzie się edytor poziomów, który da się obsłużyć korzystając z ekranu dotykowego. Jedna z najlepszych prezentowanych na E3 gier.

Little Deviants
Pięć minigier, wśród których znalazła się wariacja „whack-a-mole", czyli walenia po łbach kretów wyłażących z dziur. W zależności od tego, czy cele ustawione są przodem czy tyłem należy stuknąć je dotykając ekranu lub tylnego panelu. W ogóle nie mogłem trafić. Inna minigra wykorzystuje kamerkę i jest bardzo podobna do Face Raiders z 3DSa – wykorzystuje rozszerzoną rzeczywistość i trzeba obracać się wokół własnej osi, by zestrzelić latające wokół statki.

ModNation Racers
Stary tytuł, nowa gra przygotowana od podstaw z myślą o PS Vita, ale znajdzie się w niej opcja zaimportowania wszystkich ciuszków, kartów oraz tras z wersji na PS3. Największe wrażenie robi edytor tras. Maluje się trasę na ekranie, dotyka tylnego panelu, by wybrzuszyć fragment

terenu itp. Cieszą bardzo krótkie loadingi. Na PS3 można było usnąć, gdy konsola doczytywała dane.

Ruin
Społecznościowy RPG akcji wygląda jak klon Diablo, a bohaterem jest „piekielny wojownik", któremu mogą wyrosnąć rogi albo racice, jeśli będziemy chcieli podkreślić jego przynależność klubową. Będą trzy klasy (wojownik, zabójca i mag), a otoczenie ma być mocno zniszczalne, ale nie to sprawia, że warto zainteresować się grą. Otóż do każdego gracza będzie przypisany loch (poziom), do którego inni gracze wejdą, zdemolują go, złupią, zabiją pilnujących go

Pierwsza myśl – jakie to lekkie! Vita jest lżejsza od 3DSa, a na oko nawet od PSP Lite, choć sprawia wrażenie masywnej. Może to przez ten niemały, pięciocalowy ekran? Niewielka waga na pewno jest zasługą pozbycia się napędu UMD

stworów, czyli po prostu przejdą go jak każdy inny poziom w grze. Nie odbije się to na kondycji i doświadczeniu naszej postaci, więc nie trzeba być 24 godziny przy konsoli i pilnować lochu. Ale można reagować na ataki. Za każdym razem, gdy pokonamy jakiegoś stwora, zostanie on dodany do naszego lochu. Tak samo, gdy odnajdziemy jakiś skarb. A rozkład korytarzy i pomieszczeń będzie losowo generowany i zmieni się, gdy wejdziemy na wyższy poziom doświadczenia. Jeśli więc zostaniemy zaatakowani, możemy zareagować i utrudnić napastnikowi zadanie w czasie rzeczywistym – podnosząc statystyki postaci. To chyba pierwsza gra, w której będzie można przekonać się o tym, jak twardy jest dany gracz, przechodząc poziom odzwierciedlający jego dotychczasowe dokonania w grze. Czyli tak jakby walcząc z jego „duchem". Aha, gra zapisuje save'y w „chmurze", więc da się bawić na Vicie oraz na PS3.

Sound Shapes
Nowa gra twórcy Everyday Shooter pokazuje, że Sony niezmiennie otwarte jest na nietypowe projekty. „Bohaterem" jest obracające się koło zębate, które przykleja się do dowolnej powierzchni. To platformówka, w której trzeba uważać na latające platformy, lawę, promienie lasera. Niby chodzi o to, by przejść planszę i dotrzeć do wyjścia, ale po drodze zbiera się nutki, sprawiające, że zaczyna grać muzyka – najpierw perkusja, później inne instrumenty. Nie ma mocnych, żeby odpuścić i nie spróbować zebrać wszystkich nutek.

Uncharted: Golden Abyss
To prequel Drake's Fortune, pierwszego Uncharted. Nate'owi będzie towarzyszył niejaki Jason Dante, pojawi się również Marisa Chase, wnuczka archeologa, który zaginął bez śladu. Oczywiście bohaterowi głosu użyczy Nolan North. Gra wygląda fenomenalnie i absolutnie nie da się powiedzieć, że nie robią jej Naughty Dog tylko Sony Bend, co powinno uspokoić wszystkich, którzy bali się o jej jakość. Mazanie po panelu dotykowym przy wchodzeniu po linie jest zabawne, podobnie jak przechylanie konsolki podczas wspinaczki, by Drake odchylił się i przygotował do skoku. Przegięte wydało mi się za to przesuwanie palcem po ekranie, by pokazać bohaterowi którędy ma się wspinać, a on następnie sam poruszał się wskazaną drogą. To już prawie samograj, ale na szczęście nie trzeba bawić się w ten sposób. Poruszałem Vitą, by namierzyć przeciwników ze snajperki i stukałem w ekran, by dać im z pięści w gębę. A także żeby podnieść broń. Wszystko pięknie, bez wątpienia tylko dla tej gry warto będzie kupić Vitę, ale jest jeden maleńki problem – skoro to prequel, niestety zabraknie Eleny. Trudno.

Virtua Tennis 4
Wiadomo, czego się spodziewać, dlatego sprawdziłem tylko, czy da się grać dotykając ekranu. Trzeba z dużym wyprzedzeniem stuknąć, by zatrzymać ładujący się pasek siły serwisu, a spodziewałbym się natychmiastowej reakcji (to nie Kinect). Żeby posłać piłkę w konkretny punkt, należy przesunąć palcem po ekranie i mieć nadzieję, że zrobiło się to dobrze. Wolę jednak grać na przyciskach, przynajmniej czuję, że mam kontrolę nad piłką. Ale seta i tak wygrałem.

Wipeout 2048
Zabójczo piękny, superszybki i płynny – autorzy mówią, że animacja trzyma poziom 60 klatek i ja im wierzę. Zakochałem się w nowym Wipeoucie, gdy okazało się, że trasa biegnie po ścianie drapacza chmur i przez chwilę jeździ się nad futurystycznym miastem, widocznym poniżej. Na Vicie gra wygląda lepiej niż na PS3, ale ma inne sterowanie niż poprzednie części. Zapomnijcie o hamulcach pod R2 i L2. Grało mi się znacznie łatwiej niż w inne Wipeouty, a gdy przełączyłem się na skręcanie poprzez wychylanie konsolki, od razu wygrałem wyścig. Niski poziom trudności delikatnie mnie zaniepokoił, ale humor poprawiła mi opcja ścigania się z posiadaczami PS3 (tzw. crossplay).

Reality Fighter
Bez zajawki, ale wspominam o tym tytule, bo był grywalny. Ot, mordobicie z ludkami walczącymi na arenie, którą może być Wasz pokój albo biuro – cokolwiek, co uchwyci obiektyw aparatu Vity. No i można zrobić sobie fotkę i stać się jednym z wojowników. //**Mielu**

Otwarte betatesty Ghost Recon: Future Soldier rozpoczną się w styczniu 2012 roku... Robin będzie grywalny w wyzwaniach w Batman: Arkham City

BIG BOSS NA SPOWIEDZI

Inwestujemy więcej w tworzenie gier

Na nasze pytania odpowiada Shuhei Yoshida, szef Sony Computer Entertainment Worldwide Studios

Jak zareagowaliście na zapowiedź Wii U? Pomyśleliście, że możecie coś podobnego zrobić z PS3 i PS Vita?

Słyszeliśmy plotki o Project Cafe, o tym, że będą mieli sześciocalowy ekran w kontrolerze. Zaskoczyło mnie, w jak dużym stopniu te plotki pokryły się z rzeczywistością. To interesujące, że poszli [Nintendo – red] w tym kierunku. Jednym z powodów mogła być chęć zrobienia gigantycznego DSa, telewizor to górny ekran, a kontroler – dolny, dotykowy. Developerzy pracujący nad grami na DSa, mogą poczuć się znajomo i będą wiedzieli jak zrobić grę na Wii U. A czy my możemy zrobić coś takiego z PS3 i PS Vita? Musimy poczekać, by zobaczyć, co oni dokładnie robią. Nasi developerzy eksperymentują nad wieloma sposobami połączenia różnych doświadczeń, pan Kojima zaprezentował pomysł transfarringu. To bardzo ekscytująca propozycja, kupujesz grę na PS3 i dostajesz voucher na ściągnięcie wersji na PSP i PS Vita. A na przykład w ModNation Racers na PS Vita możesz mieć cały UGC [user-generated content, czyli zawartość stworzoną przez użytkowników – red] z wersji PS3. W przyszłości zobaczymy więcej ekscytujących sposobów połączenia Vita i PS3.

Spodziewaliśmy się wyższej ceny Waszej nowej konsoli przenośnej. Tymczasem okazało się, że porzuciliście filozofię „chcecie nasz sprzęt, to więcej pracujcie". Czy od początku myśleliście o cenie 250 dolarów/euro?

Jak najbardziej. Dobrze to ująłeś, zmieniła się filozofia Sony, to jak podchodzimy do tworzenia nowego hardware'u. Przechodziliśmy przez trudny okres po premierze PS3. Mieliśmy ambitny plan, by w urządzeniu znalazły się odtwarzacz blu-ray, twardy dysk, HDMI, Wi-Fi. To wciąż bardzo nowoczesna technologia, a wtedy była bardzo droga. Po latach udało nam się zaproponować PS3 w przystępnej cenie, ale pierwsze lata były bardzo ciężkie dla nas i dla konsumentów. Dlatego gdy zaczęliśmy pracować nad PS Vita w 2008 roku jednym z pierwszych celów było... wciąż pamiętam jedno ze spotkań w Tokio, w kwietniu 2008, zebraliśmy się w pokoju i wypisaliśmy listę rzeczy, które chcieliśmy osiągnąć z nową przenośną konsolą. I jedną z nich była cena 250 dolarów. Widzieliśmy wiele możliwości, jakie dawały użycie zaawansowanych chipów graficznych, technologii, nad którą pracowaliśmy przy tworzeniu PS3. A do tego 3G, sensory ruchu, ekran i panel dotykowy... Musieliśmy się hamować, by nie wrzucić wszystkiego do tego urządzenia. Musiały to być najlepsze technologie w ściśle określonym zakresie cenowym, by większa liczba ludzi mogła sobie pozwolić na zakup już od dnia premiery.

Worldwide Studios były zaangażowane od samego początku, dlatego team od hardware'u mógł proponować różne opcje, jak ekran, touchpanel, sensory, kamera; pozwolili nam stworzyć prototypy gier, a my daliśmy im znać, co działa, czego nie potrzebujemy, a co powinno mieć więcej mocy. W ten sposób wybraliśmy elementy wystarczające nam do tworzenia takich gier, jakie chcieliśmy. Kiedy zapowiedzieliśmy NGP, wiele osób komentowało ile będzie wynosiła cena i wspominali o 300 i 350 dolarach. Nie mogłem doczekać się E3, by móc ogłosić cenę.

Podaliście cenę, ale nie wspomnieliście o specyfikacji technicznej urządzenia. Słyszelismy plotki, że pamięć konsoli zostanie ograniczona w stosunku do pierwotnych planów.

Spójrz na tę grę [Yoshida przyniósł na wywiad PS Vita z Uncharted: Golden Abyss – red]. Potrafisz powiedzieć, czy wygląda tak, jak kiedy pokazywaliśmy ją w styczniu? Jest nawet lepsza. Czy gdybyśmy zmniejszyli liczbę pamięci, czy byłoby możliwe ją ulepszyć?

Przyznaję, że wygląda cudownie. Wspominam o tym, bo kiedyś chwaliliście się technologią, a dzisiaj pozwalacie grom mówić za siebie.

W tym roku skupiliśmy się na właściwym zaprezentowaniu PS Vita i dlatego chcieliśmy przywieźć do E3 dużo gier, które pokazałyby możliwości nowej platformy. To samo dotyczy PS3. Pokazujemy dużo gier, które wydajemy w tym roku i wszystkie w grywalnej formie – Uncharted 3, Resistance 3, Twisted Metal i tak dalej. To pokazuje, że firmy tworzące gry na PS3 osiągnęły dojrzałość. To będzie najlepszy rok dla fanów naszej konsoli.

Niemal co miesiąc wydajecie dużą grę.

Po pierwsze więcej inwestujemy w tworzenie gier, mamy teraz ekipy robiące gry na PS3 i PS Vita. PlayStation 3 była bardzo trudna w programowaniu, ale nasze studia developerskie wykonały ciężką pracę tworząc silniki, dzięki którym są w stanie teraz szybciej tworzyć gry. Natomiast co do premier, Naughty Dog w stałym tempie robią kolejne części Uncharted, a Insomniac chcieli troszkę więcej czasu na produkcję Resistance 3, ponieważ w gatunku FPSów rywalizacja jest bardzo duża, a konsumenci są bardzo wymagający. Dlatego wcześniej było tak, że na zmianę ukazywały się Resistance i Uncharted, ale skoro Insomniac potrzebowali kolejnego roku, wyszło tak, że obie gry ukażą się w tym samym roku.

Chodzi mi o to, że w tym roku „wypstrykacie" się z kontynuacji praktycznie wszystkich Waszych dużych serii. A w co będziemy grali w 2012?

Pokazaliśmy kilka gier, jak Starhawk i Sly Cooper. Oczywiście szykujemy jeszcze kilka niespodzianek.

Ucieszyła mnie zapowiedź Sly'a. Wracacie też do Twisted Metal. Czy odświeżanie starszych serii to nowy trend? A może użyjecie PS Vita do przywrócenia do życia starych marek?

Zawsze szukamy możliwości, by powrócić do starych marek, bo ludzie cały czas o nie pytają. Akurat Sucker Punch byli zajęci tworzeniem inFamous, a potem zabrali się do prac nad inFamous 2. Oni chcą skupiać się na jednym projekcie w danym momencie. Ważna była dla nich możliwość stworzenia nowej marki, włożyli w to wiele pasji, mieli też mnóstwo pomysłów. Tak to jest, że gdy developer skończy pracę nad jednym produktem, chce spróbować zrealizować nowe pomysły. Ta dzika chęć poprawiania swoich osiągnięć i rozwijania się sprawia, że oni nie wrócą do starych projektów, nawet jeśli część ekipy by chciała. Wobec czego my szukamy, kto mógłby wejść na ich miejsce i korzystając z pomocy Sukcer Punch kontynuował przygody Sly'a. To wymaga bardzo ostrożnego podejścia, bo nie chcemy, żeby ludzie którzy lubili Sly'a powiedzieli, że nowa gra to nie jest Sly Cooper. Mamy dużo szczęścia, że ekipa Sanzaru miała dużo nowych pomysłów i pokazali nam wczesny prototyp potencjalnej nowej gry ze Sly'em, a ekipa Sucker Punch popatrzyła na to i powiedziała „wow, ci goście wiedzą, o co chodzi w tej serii". Korzystamy z okazji, kiedy widzimy tego typu chemię między developerami.

W przypadku Twisted Metal zawsze chodzi o Davida Jaffe. Był zajęty tworzeniem God of War, próbował też pracować nad małymi grami, ale czasami nachodzi go, że musi stworzyć Twisted Metal i my pozwalamy mu realizować jego pasję. Bez niej robienie gier jest ciężką pracą.

W obu przypadkach mamy to szczęście, że trafili nam się właściwi ludzie stojący za tymi markami.

Wspomniałeś o God of War. Czekaliśmy na zapowiedź czwartej części, ale nie doczekaliśmy się. Pracujecie nad nią?

<śmiech> Skupiliśmy się grach, które ukażą się w najbliższej przyszłości, ale oczywiście pracujemy nad większą liczbą gier, których nie zapowiedzieliśmy. Tylko tyle mogę powiedzieć.

Dziękuję za rozmowę. //Mielu

Shigeru Miyamoto: "Kontroler do Wii U wymyśliliśmy zanim na rynku pojawił się iPad"... W GTA V prawdopodobnie zagramy w 2012 roku

ODNALEŹLIŚMY ŻYCIE NA MARSIE

RED FACTION®

ARMAGEDDON™

16 TM
www.pegi.info

PREMIERA
10.06.2011

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

PS3 PlayStation 3

XBOX 360

XBOX LIVE

PC DVD ROM

© 2011 THQ Inc. Developed by Volition, Inc. THQ, Volition, Inc., Red Faction: Armageddon and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos, and copyrights are property of their respective owners.

Syfy Games

THQ

E3 2011

Wii U

Pad? Tablet? A gdzie podziała się nowa konsola? Nintendo nie najlepiej przygotowało pierwszy pokaz Wii U, ale to nie zniechęciło odwiedzających E3 do stania w gigantycznych kolejkach, by zagrać choć przez chwilę

Nintendo ponownie zostało mistrzem budowania hype'u. Przygotowano około 30 stanowisk z Wii U, przy czym jedna trzecia zarezerwowana była dla VIPów i tyle samo dla superVIPów (megaVIPy grały „za zamkniętymi drzwiami"), wobec czego dla kilkudziesięciu tysięcy gości pozostało mniej więcej dziesięć konsolek. Oddano je w ręce dziennikarzy, w tym jeszcze-nie-VIPów Polaków, oraz pracowników innych firm wystawiających się na E3. Ci ostatni mogli wejść do zachodniej hali jeszcze przed oficjalnym rozpoczęciem wystawy, wobec czego już pierwszego dnia utworzyli gigantyczną kolejkę, która rozrosła się do gargantuicznych rozmiarów i po piętnastu minutach od rozpoczęcia show została zamknięta. Zmieściło się tylko kilku szczęśliwców z grona dziennikarzy. A później w internecie przez trzy dni gracze czytali o gigantycznych kolejkach. Tak się robi hype. Nintendo osiągnęło swój cel – przez całe E3 wokół ich stoiska ciągnął się wężyk czekających, by choć na moment wziąć do ręki nowy kontroler. Ja bez większej nadziei ustawiłem się w kolejce ostatniego dnia, ale udało się, zagrałem po „jedynych" dwóch godzinach czekania!

WII PLUS

Samej konsoli nie można było zmacać, a tylko jeden egzemplarz został wystawiony na widok, czyli nie znajdował się w szczelnie zabudowanym standzie. W pierwszej chwili można konsolę pomylić z Wii. Wygląda niemal identycznie, tylko jest bardziej zaokrąglona i prawdopodobnie bez jakiejś podpórki nie da się Wii U ustawić w pozycji stojącej, ale na razie nic o takowej nie wiadomo. Konsola jest nieznacznie większa od starszej siostry, a co ciekawe, może być pierwszą w historii, która będzie mniejsza od pada. Kontroler, nazwaliśmy roboczo padletem, bo wygląda jak skrzyżowanie pada z tabletem.

Dokładna specyfikacja konsoli nie została podana, ale podobno producenci są zaskoczeni, że ma więcej mocy, niż wydawało się na początku – rzekomo jest o 50 procent silniejsza od PS3 i Xboxa 360. Konsola wyświetli obraz w maksymalnej rozdzielczości 1080p (full HD). Z tyłu znajdują się m.in. wyjście HDMI, a także dwa porty USB 2.0 (dwa z przodu) oraz wyjście na kabel od sensora Wii. Jak należało się spodziewać, konsola będzie wstecznie kompatybilna z Wii i da się podpiąć maksymalnie cztery kontrolery (wiiloty, nunchucki, Balance Board, Classic Controllery, także w wersji Pro). Zła wiadomość jest taka, że nie da się uruchomić gier z GameCube.

Zgodnie z informacjami, które dobiegały do nas przed E3, Wii U nie będzie konsolą kolejnej generacji, tylko nowym hd-genem. Logiczne, że pojawią się na niej core-'owe tytuły, w tym wiele multiplatformowych. Kilka z nich już poznaliśmy. To Lego City Stories, Darksiders II (przygotowywane na premierę urządzenia), Batman: Arkham City, Tom Clancy's Ghost Recon Online, Dirt, Aliens: Colonial Marines, Metro Last Light, Ninja Gaiden 3: Razor's Edge, a także Assassin's Creed oraz Tekken – po raz pierwszy na konsoli Nintendo.

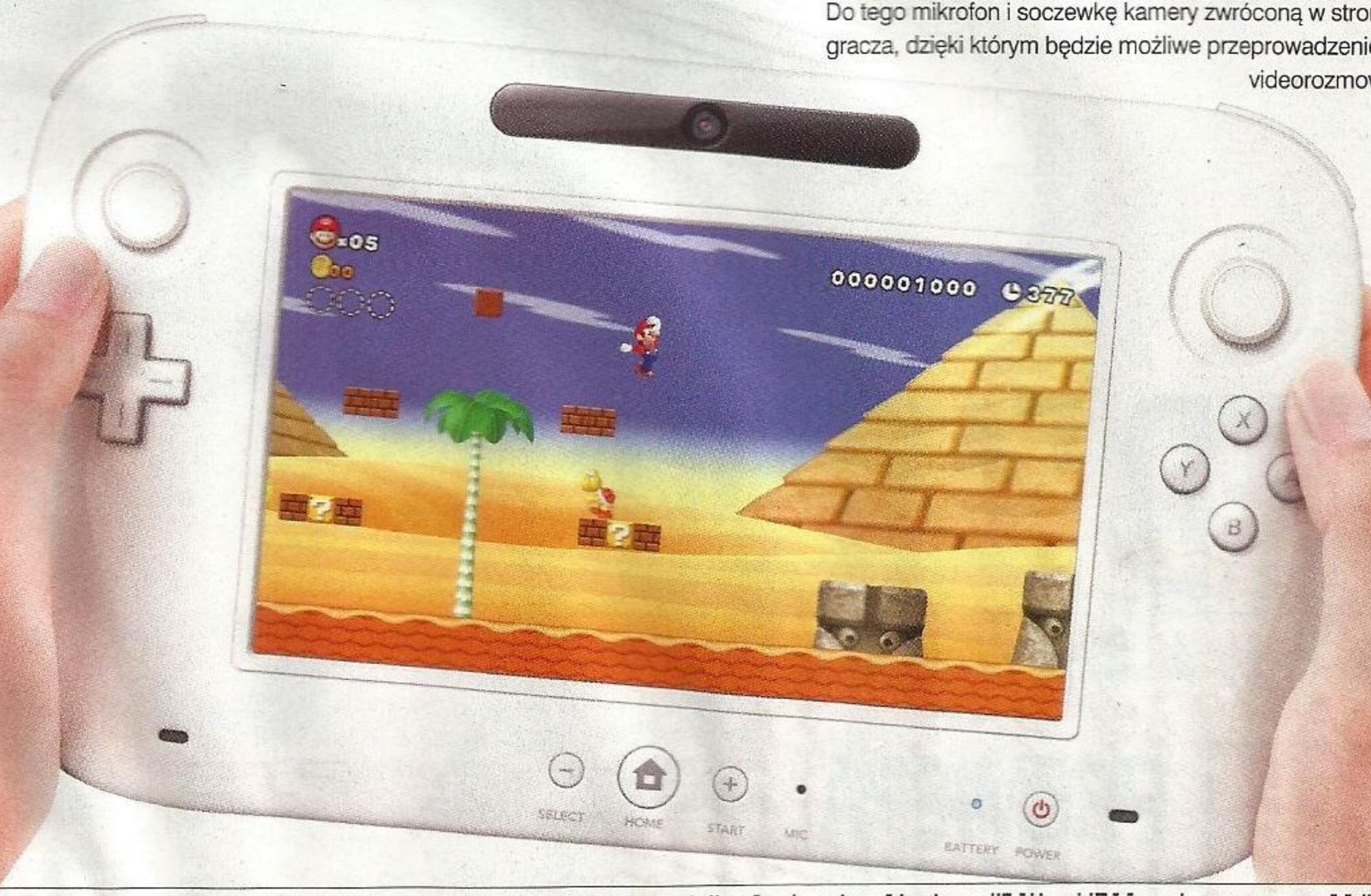
W przypadku np. Assassina nie chodzi o konkretną część, tylko o to, że gry z tej serii będą ukazywały się na konsoli Ninty. Intrygująca jest zapowiedź Arkham City, które ukaże się na X360 i PS3 jeszcze w tym roku, natomiast Wii U trafi do sprzedaży najwcześniej wiosną 2012. Być może Rocksteady wykorzystają dodatkowy czas na wzbogacenie konwersji. Takie porządne, a nie, że na ekranie padletu zostanie wyświetlona mapa albo zawartość kieszeni Batmana. Choć nie sposób zaprzeczyć, że unikalność konsoli Nintendo polega między innymi na tym, że można wykorzystać kontroler właśnie w taki sposób. A skoro mówimy o padlecie, to przyjrzyjmy się uważniej temu cudeńku.

iWII

Wyobraźcie sobie tablet z przyciskami konsolowego pada. Oto kontroler Wii U. Dotykowy ekran ma 6,2 cala, a na obudowie znajdują się krzyżak, przyciski ABXY, Start, Select i Home, z tyłu są dwa spusty, nie brakuje też bumperów (L i R), jest także przycisk aktywujący czujnik jak w wiilocie oraz stylus – urządzenie będzie mogło posłużyć jako tablet graficzny. Nie można zapomnieć o dwóch analogowych grzybkach, niemal identycznych jak 3DSowy Cirle Pad. I wcale nie jest to dobra wiadomość. Design kontrolera może jeszcze ulec zmianie, więc może Nintendo jednak się złamie i postawi na analogi przyjazne graczom i zapewniające maksimum precyzji. Oba grzybki są na tej samej wysokości (asymetrycznie w padach Microsoftu), nad krzyżakiem i przyciskami (odwrotnie w padach Sony), blisko krawędzi i bumperów, więc żeby wygodnie położyć na nich kciuki trzeba trzymać kontroler w ten sposób, że palce wskazujące leżą na spustach. Padlet jest wyczuwalnie cięższy od PS Vita, ale nie jest to cegła, od trzymania której po pięciu minutach bolą ręce. Całkiem wygodnie leży w dłoniach.

Analogi, przyciski i spusty wyraźnie oznaczają, że kontroler może zostać użyty jako zwykły pad, czyli na Wii U da się grać w „normalne" gry. Z kolei akcelerometr i żyroskop są wyraźnym sygnałem, że Ninty nie porzuca tematu „machania przed ekranem". A ekran dotykowy i stylus nie pozwalają przestać myśleć o padlecie jak o dużym kuzynie DSi oraz 3DSa. To właśnie takie połączenie pada, tabletu, DSa i wiilota. Brakuje tylko myszy i klawiatury, a byłby kontroler kompletny. A do tego ma jedną bardzo ważną, unikalną funkcję – obraz jest bezprzewodowo streamowany do niego prosto z konsoli. Podobno bez żadnych lagów, ale nie mogłem tego zweryfikować, bo na stoisku Nintendo z każdego padletu wystawał kabel prowadzący do standu. Za to nie widziałem żadnych różnic w jakości wyświetlanego obrazu na padlecie i ekranie telewizora. Na ekraniku może wyświetlać się to samo, co na ekranie telewizora i gdy ktoś – tak jak obsługa stoiska Ninty – wyłączy nam TV albo przełączy kanał, da się kontynuować grę na padlecie. Urządzenie ma wbudowane głośniczki, a także wyjście na słuchawki. Do tego mikrofon i soczewkę kamery zwróconą w stronę gracza, dzięki którym będzie możliwe przeprowadzenie videorozmowy.

Wii U nie posłuży jako odtwarzacz blu-ray, ani nawet DVD. Konsola będzie odczytywała tylko płyty z grami. Nintendo tłumaczy to cięciem kosztów i twierdzi, że jak ktoś miał odtwarzacz kupić, to już to zrobił i nie potrzebuje drugiego



343 Industries: "Kinect w Halo: Combat Evolved Anniversary nie zmieni podstawowych zasad rozgrywki"... Avalanche Studios: "PS4 i X720 zobaczymy w 2014 roku"

Nie wiemy ile wytrwa bateria, ani czy będzie podstawka do ładowania sprzętu, taka jaką można znaleźć w pudełku z 3DSem. A tak wygląda sama konsola.

na pytania. Japończycy mieli jeden cel – pokazać unikalne możliwości kontrolera. Podkreślę – kontrolera. Na popisywanie się grafiką, możliwościami sieciowymi, opcjami społecznościowymi, osiągnięciami itp. jeszcze przyjdzie czas. Nie mamy wątpliwości, że Nintendo będzie miało setkę pomysłów, jak wykorzystać padlet, ale kluczowe jest, czy wiele firm faktycznie z niego skorzysta, a jak wiele potraktuje go jako zawracanie głowy. Tak jak Kinecta, Move, Wii, żyroskopy w Sixaxisie oraz ekrany dotykowy i 3D w konsolach przenośnych Nintendo. Zaimplementowanie dodatkowych, unikalnych funkcji w multiplatformowych tytułach będzie wymagało dodatkowych nakładów – ludzi, czasu, pieniędzy, więc nie łudźmy się, że wszyscy jak jeden mąż ochoczo rzucą się do prac nad grami na Wii U. Na razie tylko Ubisoft przygotował grywalne demo (Ghost Recon Online). Spodziewałbym się większej pompy, ale trudno, lepsze to niż nic.

PIERWSZE PREZENTACJE

Czy warto było czekać, żeby zagrać? No nie żartujcie, przecież to nowa konsola! A że nie pokazano żadnych fajnych gier? Trudno, jeszcze będą inne okazje, by zobaczyć, na co stać Wii U.

HD Experience (The Legend of Zelda)

Napisałem, że na popisywanie się grafiką jeszcze nadejdzie czas i krótki, liczony w czasie rzeczywistym filmik z Linkiem w roli głównej niczego nie zmienia. Bo i cudów żadnych nie pokazano. Link walczył z wielkim pająkiem w sali zamkowej, a ja mogłem jedynie zmienić światło (dzień w ułamku sekundy przechodził w noc), a także obejrzeć akcję z różnych kamer oraz przenieść obraz z ekranu telewizora na ekran padletu, co trwało około sekundy. Fani Zeldy nie napalajcie się, do zapowiedzi nowych przygód Linka jeszcze daleko.

Japanese Garden Tech Demo

Tak jak w przypadku Zeldy, to filmik liczony w czasie rzeczywistym. Ptak leci nad japońskim ogrodem, a na ekranie kontrolera widać okolicę i można ją oglądać z różnych stron, przełączając kamerę oraz poruszając padletem na boki. Ładne, zwłaszcza, gdy po naciśnięciu przycisku zmieniła się pora roku i opadły liście, ale takie właśnie powinno być demo technologiczne. Poczekamy na grywalne tytuły z najwyższej półki i wtedy być może zachwycimy się grafiką Wii U.

New Super Mario Bros. Mii

Pięć poziomów „Mariana", które można było przejść we cztery osoby. Będzie opcja załadowania do gry miiludka i granie nim. Słabe było to, że trzy osoby musiały grać na wiilotach, a tylko jedna mogła sprawdzić padlet i przerzucić sobie obraz na ekranik kontrolera. Chcielibyśmy móc podłączyć co najmniej dwa nowe kontrolery. Żadnych dodatkowych opcji nie zarejestrowałem, więc spieszę donieść, że Wii U rzeczywiście obsługuje wiiloty.

Shield Pose

Minigra muzyczna z piratami w roli głównej. Trzeba wyczuć rytm i w odpowiednim momencie przesuwać kontroler w górę i dół oraz na boki, by zasłonić się przed nadlatującymi pociskami. Drętwe to niemiłosiernie, ale dało mi do myślenia. Ekran kontrolera pozwala popatrzeć na świat gry pod innym kątem, zobaczyć co dzieje się poza ekranem telewizora. Okazuje się, że przyczaiły się tam statki pirackie! W pierwszej chwili jest to bardzo niepokojące, ale zaprzęga do pracy wyobraźnię. Co można zrobić pokazując akcję z dwóch różnych perspektyw? Hideo Kojimie na pewno już gotuje się mózg.

Battle Mii

Świetny przykład asymetrycznego multiplayera. Dwaj gracze sterują miiludkami w pancerzach Samus, biegają po arenie i próbują strącić latający pojazd kierowany przez trzeciego gracza. Oni widzą akcję na podzielonym na pół ekranie telewizora, a ich przeciwnik patrzy się w ekran padletu. Dodatkowo gra wykorzystywała żyroskop zamontowany w kontrolerze do sterowania latającym statkiem.

Chase Mii

Trójwymiarowy klon Pac-Mana z Mario i miiludkami dla aż pięciu graczy. Czterej łapią wiiloty w dłoń i grając na split-screenie biegają po labiryncie szukając Mario. Nie widzą mapy, a że kamera ustawiona jest za plecami miiludków, gracze muszą komunikować się ze sobą, by dorwać hydraulika, czyli piątą osobę, grającą na padlecie. Ma ona przewagę, bo widzi labirynt z góry i zna pozycję przeciwników. Grafika jak w Wii Sports czy innej popierdółce, tylko w wysokiej rozdzielczości, ale nie chodziło o wygląd, a o próbkę możliwości nowego kontrolera. Jasne, potrafię sobie wyobrazić, że coś podobnego Sony może zrobić łącząc PS3 i PS Vitę, ale nie zapominajmy, że to tylko proste demko.

Measure Up

Zestaw minigier. Dwaj gracze wypełniali proste zadania na zmianę, przekazując sobie kontroler co turę. Trzeba było na przykład na wyczucie narysować stylusem trójkąt równoramienny o ramionach długości 1,5 cala. Na DSie też można taką grę zrobić, ale trzeba patrzeć na to w drugą stronę – nie tylko na DSie będą mogły ukazywać się takie gry.

Tom Clancy's Ghost Recon Online

Jedyna strzelanina TPP prezentowana na Wii U. Padlet używany był do sterowania dronem – latał nad polem walki, a można było nim sterować za pomocą wirtualnego krzyżaka wyświetlonego na ekranie. Dron zaznaczał na czerwono każdego wykrytego przeciwnika i w ten sposób żołnierz poznawał jego dokładną pozycję. Ekran dotykowy pozwolił obejrzeć bronie z różnych stron, a także umożliwił szybkie i wygodne modyfikowanie arsenału. Można było również wyświetlić trójwymiarową mapę. Był to przedsmak tego, co zobaczymy w grach „dla prawdziwych graczy". //**Mielu**

MOŻE BYĆ TYLKO JEDEN

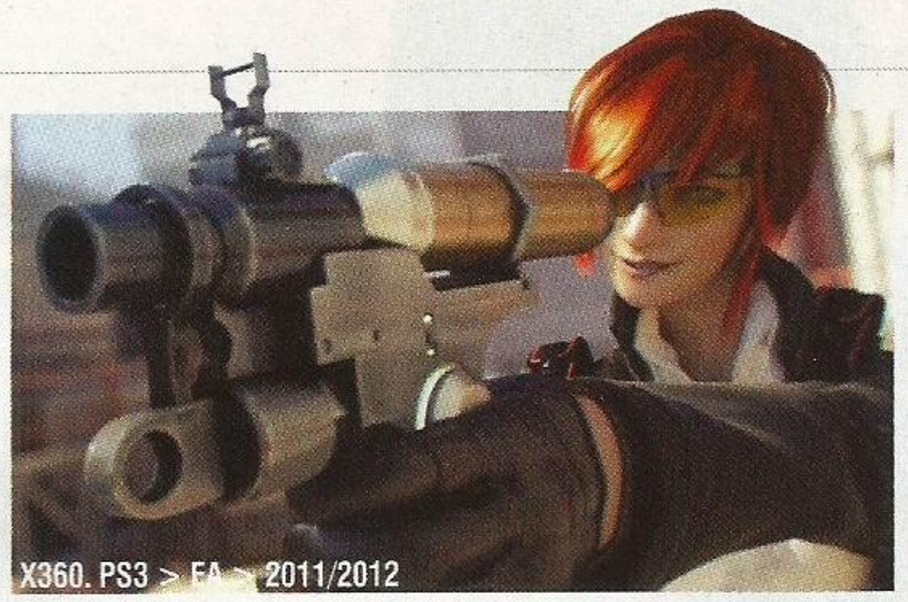
Niestety i to w tej chwili największy zawód, Wii U obsłuży tylko jeden padlet. Dobrze czytacie – nie da się podpiąć dwóch nowych kontrolerów, więc odpada możliwość grania w kooperacji w taki sposób, że każdy gracz ma ekran dla siebie. Być może chodzi o to, że konsola nie radzi sobie z płynnym streamowaniem dwóch obrazów. Za to nie będzie problemu, by jeden gracz grał na wiilocie korzystając z telewizora, a drugi używał kontrolera, na którym wyświetlony zostanie inny obraz. Co zresztą pokazywały grywalne dema prezentowane na E3.

Szkoda, bo wyobrażaliśmy sobie granie we dwie osoby bez konieczności włączania telewizora. Jeśli poniosła nas wyobraźnia, to wiedzcie, że Kena Levine również. W filmie prezentowanym na konferencji Nintendo, ojciec BioShocka powiedział, że strasznie podoba mu się możliwość grania wieczorem w łóżku. Owszem, będzie mógł, ale jeśli postawi Wii U w sypialni, bo samo Ninty przyznało, że padlet został skonstruowany tak, by grać w tym samym pomieszczeniu, gdzie znajduje się konsola. Czyżby wraz ze wzrostem odległości kontrolera od Wii U drastycznie pogarszała się łączność i np. pojawiały się lagi? Tego na razie nie wiemy i szybko się nie dowiemy.

Nintendo nie przyjechało do Los Angeles odpowiadać

Barack Obama: "Wyłączcie gry i zacznijcie czytać książki"... DICE: "Battlefield 3 na konsolach działa w rozdzielczości 720p i 30 klatkach animacji"

Overstrike



Insomniac Games, twórcy takich serii jak Spyro, Ratchet & Clank i Resistance, zaprezentowali w Los Angeles swój pierwszy multiplatformowy tytuł. Overstrike to szpiegowska gra akcji w perspektywie pierwszej osoby, nastawiona na kooperację dla maksymalnie czterech graczy, która zostanie wydana na PS3 i X360.

W rolach głównych najemnik, detektyw, złodziej i naukowiec, czyli zespół Overstrike 9. Wzywany tylko i wyłącznie w sytuacjach podbramkowych, gdy tradycyjne środki zawodzą. To grupa zwariowanych indywidualistów, która nie tylko wykonuje zlecone im misje, ale i przy okazji dobrze się bawi, korzystając z wymyślnych gadżetów i broni. Każda postać ma swoje unikalne zdolności; takie jak niewidzialność, czy osłona absorbująca pociski. Różnią się również ze względu na arsenał. Gracze będą mogli pobawić się między innymi standardowymi karabinami, kuszami z ładunkami energetycznymi, czy pistoletami pozwalającymi ściągać przeciwników z drugiego końca poziomu. A ci mają być wyjątkowo podli, gdyż należą do globalnej grupy terrorystycznej, która obrała sobie bardzo ambitny cel zniszczenia ludzkości.

Ted Price, szef Insomniac Games, obiecał typowy dla Ratchet & Clank humor, pokaźny zestaw futurystycznych gadżetów oraz wartką akcję w stylu Resistance, choć w znacznie lżejszym, komiksowym klimacie. Developer chce odpocząć od poważnego strzelania i brutalnej, wyniszczającej wojny, koncentrując się na zabawnych dialogach i nietuzinkowych bohaterach. Insomniac Games bardzo też zależy, by dobrze zaprezentować się przed nową, xboksową publicznością, równocześnie pamiętając o swojej oddanej społeczności z obozu Sony. Bardzo fajnie, życzymy powodzenia, chociaż jak na razie nie potrafiliśmy podpalić się tym tytułem. Warte podkreślenia jest to, że wyda go Electronic Arts i to kolejna dziwna, nietypowa gra w kolekcji giganta, po Shadows of the Damned, Bulletstorm czy Mirror's Edge. ■

Ghost Recon Future Soldier

X360. PS3 > UBISOFT > 2012

Prezentacja tego tytułu na tegorocznym E3 dla wielu okazała się miłą niespodzianką. Po ubiegłorocznym pokazie o grze całkiem ucichło i długimi miesiącami ze studia nie wyciekł choćby jeden nowy screen. Niektórzy mogli zacząć podejrzewać, że nowa odsłona serii Ubisoftu skończyła w wirtualnej kostnicy. Nic bardziej mylnego – Żołnierz Przyszłości żyje i ma się dobrze, czego dowodzą zaprezentowane fragmenty rozgrywki.

Gra wciąż kłaść ma olbrzymi nacisk na akcje zespołowe i precyzyjne eliminowanie grup nieprzyjaciół z użyciem zaawansowanego sprzętu wojskowego. Duchy mają do dyspozycji bogaty zestaw zabawek – zdalnie sterowane miniaturowe pojazdy zwiadowcze pozwalają na oznaczenie kluczowych celów, kamuflaż termooptyczny umożliwi ciche pozbycie się wroga, zaś łączność satelitarna dostarczy niezbędnych informacji i od czasu do czasu pozwoli uzyskać dodatkowe wsparcie (np. bombkę termobaryczną). Aspekt zespołowy ma dodatkowo pogłębić mechanika szyków bojowych, np. diamentu, w którym Duchy zbiają się w zwartą grupę i każdy z nich osłania swój rewir pola bitwy. Nie tylko wygląda to efektownie, ale momentami może uratować żołnierzom skórę. Zwłaszcza w trybie kooperacji, w którym każdy z czterech wojaków może być sterowany przez innego gracza. Oczywiście nie zabraknie także bardziej standardowych wymian ognia, podczas których Future Soldier zmienia się w klasyczną strzelankę wykorzystującą system osłon. Nawet wówczas nie zabraknie jednak urozmaiceń, chociażby w postaci spanikowanych cywilów, potrafiących wbiec graczowi przed celownik. Ponoć możliwe będzie także wykorzystanie ich do zdezorientowania nieprzyjaciół. Warto także wspomnieć, że gra będzie wykorzystywała możliwości Kinecta, choć na razie budzi to mieszane uczucia. Własnoręczne rozkładanie i modyfikowanie broni wygląda naturalnie i intrygująco, podobnie jak wydawane gestami rozkazy. Za to strzelanie z wystawioną przed siebie ręką prezentuje się dość głupkowato. Cóż, na ostateczny werdykt przyjdzie pora w marcu przyszłego roku, warto jednak podkreślić, że gra przeszła solidny lifting i prezentuje się znacznie lepiej, niż gdy pisaliśmy o niej po pierwszym pokazie w Paryżu. Najważniejsza informacja jest taka, że Future Soldier nie wygląda już jak marny klon Gearsów. ■

Halo: Combat Evolved Anniversary

Microsoft zamierza hucznie uczcić dziesięciolecie serii Halo, wydając w listopadzie Halo: Combat Evolved Anniversary, czyli remake pierwszej części przygód Master Chiefa. I nie chodzi wyłącznie o podciągnięcie rozdzielczości do HD, ale całkowite odświeżenie kultowej strzelaniny z pierwszego Xboxa.

Gra będzie działała na dwóch silnikach graficznych. Oryginalnym, stworzonym przez Bungie, oraz nowym, nad którym pracują 343 Industries, czyli ludzie zajmujący się marką Halo po przejęciu jej przez Microsoft, oraz Saber Interactive. Dzięki temu gracze będą mogli przełączać się w czasie rzeczywistym pomiędzy Combat Evolved z 2001 roku i Anniversary z 2011 roku. Wszystko to w ramach prezentu dla fanów, by mogli powspominać stare czasy i zobaczyć, jaki postęp dokonał się w ciągu dziesięciu lat. A będzie, co podziwiać, bo choć starano się zachować unikalny styl graficzny, to dopracowano wszystkie poziomy. Brodząc w bagnach poziomu 343 Guilty Spark w końcu zobaczymy bogatą roślinność, a walcząc w The Library nie będziemy narzekali na powtarzające się w nieskończoność obiekty. Zmiany najlepiej widać na przykładzie zbroi Master Chiefa, która wygląda tak dobrze, jak pancerze bojowe Noble Team z Halo: Reach, lecz gracze bez trudności rozpoznają w niej nieco toporny, ale unikalny MJOLNIR Mark V.

Halo zasłynęło nie tylko dzięki kampanii dla pojedynczego gracza – w Anniversary przejdziemy ją w kooperacji poprzez Xbox Live – ale i fantastycznemu multiplayerowi. 343 Industries potwierdzili siedem klasycznych map, wśród których na pewno znajdą się odświeżone Battle Creek, Hang 'Em High, Infinity i Damnation. Zasady rozgrywki nie będą opierały się na oryginalnych z Combat Evolved, tylko tych z Reach (pojawią się dodatki do pancerzy), co nie wszystkim się podoba. Z kolei fala entuzjazmu przelała się przez fora Halo, kiedy potwierdzono osiągnięcia oraz terminale – na wzór tych z Halo 3 – które zdradzą informacje o bohaterach serii oraz rzucą światło na fabułę Halo 4. ■

Aliens Colonial Marines

W końcu, po latach od pierwszych zapowiedzi, zmianach koncepcji i developera oraz kilku dramatycznych kasacjach projektu, wygląda na to, że osadzony w świecie Obcego FPS ujrzy światło dzienne. I to za sprawą Gearbox Software, którzy niedługo będą mogli wpisać sobie reanimację „zawieszonych" gier do CV.

Przede wszystkim, będzie to drużynowa strzelanka z elementami taktycznymi, nieco podobna w założeniach do innej serii Gearbox – Brothers in Arms. Gracz w każdej chwili ma mieć możliwość przełączania się pomiędzy komandosami, a także wydawania rozkazów podkomendnym. Do naszej dyspozycji zostanie oddany bogaty zestaw sprzętu znanego z filmów, na czele z obowiązkowym wykrywaczem ruchu, karabinem pulsacyjnym i rozstawianymi wieżyczkami. A skoro już o filmach mowa, akcja gry ma toczyć się po wydarzeniach z trzeciej części, choć nawiązywać głównie do kultowej „dwójki" Jamesa Camerona. Grającemu przyjdzie zwiedzić m.in. krążownik USS Sulaco, kolonię na księżycu LV-426 i rozbity statek kosmiczny, w którym Ripley i reszta załogi Nostromo nawiązali pierwszy kontakt z Obcymi. Doczekamy się także występów zróżnicowanych typów ksenomorfów – począwszy od facehuggerów, przez klasyczną czarnoskórą odmianę, diablo szybkich „zwiadowców", aż po samą Królową. Pojawią się także całkiem nowe gatunki, zrodzone na skutek inkubacji okolicznej fauny. Jednym z takich oryginalnych stworzeń jest hybryda obcego z potężnym stworzeniem przypominającym nosorożca – ów przyjemniaczek będzie w stanie rozpędzać się i tratować nasz oddział. Jednocześnie twórcy zapewniają, że nie zamierzają przesadzać z wymyślaniem nowych rodzajów przeciwników i takich dziwactw jak latający obcy w grze nie ujrzymy. Zresztą, wierność materiałowi źródłowemu podkreślana jest na każdym kroku. Podobnie jak w filmach, kosmici mają atakować dosłownie zewsząd, przemieszczać się kanałami wentylacyjnymi i znienacka wyskakiwać na spietranego żołnierza. W tego typu sytuacjach pojawią się Quick Time Eventy.

Cała kampania ma być nafaszerowana epickimi, przeprogramowanymi momentami, co nie znaczy jednak, że zmieni się nagle w strzelaninę na szynach – oś rozgrywki wciąż stanowić ma taktyczne, drużynowe wymiatanie Obcych. Nie zabraknie opcji gry wieloosobowej dla maksymalnie czterech graczy, z możliwością dołączania w każdej chwili do cudzej kampanii. Pod względem wizualnym gra przedstawia się obiecująco. Otoczenia wyglądają jak żywcem wyrwane z filmów, a modele postaci i animacja nie psują ogólnego wrażenia. Cieszy także zastosowanie bardziej stonowanej palety barw niż choćby w AVP autorstwa Rebellion. Na koniec ciekawostka – Kolonialni zmierzają także na nową konsolę Nintendo i będą wykorzystywać możliwości oferowane przez kontroler Wii U. W jaki sposób twórcy zrobią użytek z dodatkowego ekraniku? Jeśli pomyśleliście „wykrywacz ruchu", to trafiliście w dziesiątkę. A i to zapewne nie wszystko, ale o tym przekonamy się dopiero w 2012. ■

Gears of War 3 nagrodzi graczy unikalnymi karabinami i innymi bonusami, jeśli mają wystarczająco dużo osiągnięć w Gears of War i Gears of War 2

X360. PS3 > BETHESDA > LISTOPAD 2011

The Elder Scrolls V: Skyrim

Pierwszy teaser wypadł raczej blado, dopiero pierwszy pełnoprawny zwiastun naprawdę rozbudził nasze zainteresowanie piątym rozdziałem Prastarych Zwojów. Teraz zaś, niespełna pół roku przed premierą, dane nam było zobaczyć obszerne fragmenty nadchodzącego smoczymi krokami dzieła Bethesdy. Wrażenia? Jak najbardziej pozytywne – hulająca na całkiem nowym silniku graficznym gra wygląda naprawdę ładnie, a pod względem pieczołowicie wyrzeźbionego terenu – nawet porywająco. Zróżnicowanie terenu, efekty pogodowe, oświetlenie, rozciągające się po horyzont łańcuchy górskie – wszystko robi pierwszorzędne wrażenie, zwłaszcza jeśli brać za dobrą monetę obietnice twórców, że nawet na te najdalsze, ginące w chmurach szczyty będziemy mogli się wdrapać. W sumie, dlaczego nie? To w końcu Bethesda – element eksploracyjny swoich gier od dawna mają w małym palcu.

A co z pozostałymi, nie mniej ważnymi aspektami rozgrywki? Walka zdaje się nie odbiegać zbytnio od tego co widzieliśmy w poprzednich częściach, choć smaczki w rodzaju brutalnych wykończeń z pewnością dodają jej efekciarstwa. W każdą z dłoni będzie można wsadzić bohaterowi inną broń, tarczę lub czar i używać ich naprzemiennie lub tandemowo, np. oburęczne rzucenie danego czaru zaowocuje jego potężniejszą formą. W końcu można zobaczyć, co widzi Ryu, gdy ciska hadoukena, ale da się grać nie tylko w FPP, ale również w trybie TPP. I nie chodzi tylko o to, że da się, bo będzie taka opcja, ale też dlatego, że w końcu bohater nie będzie ślizgał się po/sunął nad ziemią, jak w Fallout 3. Już teraz widać było dopieszczoną, naturalną animację podczas eksploracji (walki w TPP nie pokazano).

Nie będzie problemu z bardziej dyskretnym podejściem do tematu – autorzy nie zapomnieli o możliwości skradania się i cichej eliminacji wrogów. Trzeba będzie tylko pamiętać, że tradycyjnie dla serii, nasz sposób gry bezpośrednio przełoży się na rozwój postaci – jeśli zaniedbamy używanie magii, to nie staniemy się później z poziomu na poziom potężnym czarodziejem. Podobnie z innymi typami broni i umiejętnościami. Wyraźnie widać też, że produkcja Fallouta 3 odcisnęła na projektantach swoje piętno – w Skyrim pojawią się znane fanom postapokalipsy perki, czyli specjalne, wybierane co poziom zdolności. Zrezygnowano za to całkowicie z wyboru klasy, co ma pozwolić na dużo płynniejsze i mniej ograniczone kreowanie bohatera.

W końcu dane nam było także ujrzeć osadę ludzką i rzucić okiem na system dialogowy. Krótko mówiąc – pod tym względem nie ma co się nastawiać na rewolucję, ale dzięki nowemu engine'owi woskowe twarze i martwe oczy rozmówców poszły w odstawkę. Rozmowy nie zastopują akcji, będzie można odejść od rozmówcy zanim dokończy wypowiedź, gdy uznamy, że nudzi i nie mamy ochoty dłużej go słuchać. Fani mogą więc być dobrej myśli, zwłaszcza, że frapująca fabuła i kwieciste dialogi nigdy nie były dla serii kluczowe.

Autorzy postanowili także pochwalić się obleczoną w łuski obsadą. Smoki w Skyrim nie będą pełniły jedynie roli bossów, czy mistycznego zagrożenia czyhającego gdzieś na horyzoncie. Będą po prostu stworzeniami koegzystującymi w tym świecie, tyle że dużo bardziej zabójczymi niż pozostałe. W pokazywanym demku jeden z gadów sfrunął sobie ot tak i porwał Bogu ducha winnego olbrzyma górskiego, co – jak podkreślają twórcy – nie było skryptowanym wydarzeniem fabularnym, tylko losową czynnością wynikającą bezpośrednio z SI. Jeśli to prawda, szykuje się imponujący, tętniący wirtualnym życiem świat.

Wspomnianego olbrzyma przechadzającego się po okolicy z gigantycznymi mamutami można zaatakować dla draki, ale niezaczepiani nie zaatakują bohatera. Natomiast smoki wydają się mieć zakodowane, by zionąć ogniem bez pytania. Po wyczerpującej walce prowadzący prezentację powalił gada i bohater pochłonął jego duszę, którą następnie poświęcił na naukę nowego słowa w smoczym języku. Poznał zaklęcie wywołujące burzę i sprawiające, że po każdym okrzyku pioruny trafiają nieprzyjaciół. Idealna broń na kolejnego smoka (tym razem lodowego), który pojawił się chyba, by pomścić kuzyna. Zraniony nie mógł już dłużej latać i zarył w glebę, co bohater wykorzystał do zadania gadowi kilkunastu potężnych ciosów dwuręcznym toporem. Moc! Tylko czy Dragonborn nie stanie się zbyt potężny mając do dyspozycji smocze zaklęcia? Przekonamy się jesienią. ■

Metro: Last Light

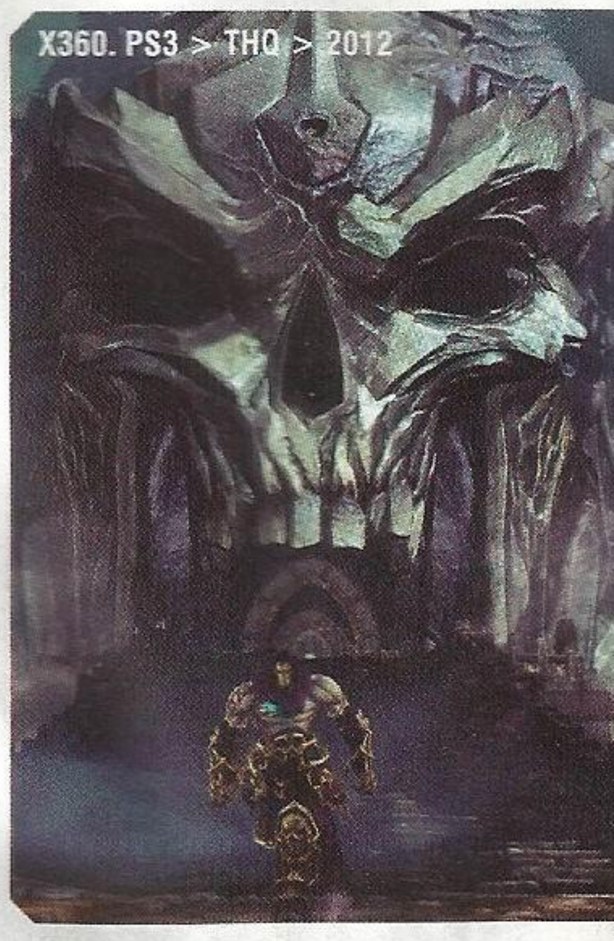
X360. PS3. Wii U > THQ > 2012

Metro 2033 okazało się czarnym koniem ubiegłego roku w kategorii FPS. Nic dziwnego, że ukraińskie studio 4A Games z miejsca wzięło się za produkcję sequela. Wedle pierwszych doniesień, miał on nosić nazwę Metro 2034, jednak podczas tegorocznego E3 poznaliśmy jego ostateczny tytuł, a także wstępną datę premiery – końcówka przyszłego roku. Gracz ponownie wcieli się w Artema, bohatera pierwszej części, nie zmieni się także miejsce akcji, czyli postapokaliptyczna Rosja. Ludziom w takich warunkach nie żyje się bynajmniej fiołkowo, a w Last Light niewesoła sytuacja ulegnie dodatkowemu pogorszeniu. Podziemna społeczność rzuciła się sobie nawzajem do gardeł, a krwawa wojna domowa ma szansę dokończyć to, co nie udało się atomówkom i popromiennym mutantom – doprowadzić do wymarcia gatunku ludzkiego. Mimo odległej premiery, autorzy przywieźli do Los Angeles konkretny kawałek kodu w postaci dwóch mocno kontrastujących ze sobą fragmentów gry. Najpierw pokazano sekwencję skradankową, w której Artem podkradał się wraz z towarzyszem do wrogiego obozu. Duże wrażenie robiła naturalnie oddana gra świateł, widoczna tym bardziej, że bohater niwelował kolejne źródła światła, wykręcając lub roztrzaskując żarówki, albo też wylewając wodę na ognisko. Po kilku efektownych stealth-killach podniósł się alarm i przyszedł czas na klasyczną wymianę ognia, podczas której autorzy mogli zaszpanować imponującym systemem zniszczeń – znaleźnym minigunem dało się dosłownie skosić niejedną ścianę.

Drugi z pokazanych fragmentów gry rozpoczął się na sali wypełnionej wiwatującym tłumem. Artem, tym razem w towarzystwie siwowłosego Khana, przeciskał się przez tłuszczę, by uczestniczyć w zamachu na przemawiającego na scenie przywódcę. Oczywiście sytuacja szybko się skomplikowała, a sekwencja przeszła do spektakularnej sceny ucieczki, zwieńczonej przejażdżką wagonikiem szynowym. Jak na grę we względnie wczesnym stadium produkcji, jakość grafiki w połączeniu z rozmachem i dynamiką przedstawionych zdarzeń robią naprawdę duże wrażenie.

Warto podkreślić, że choć Last Light jest kontynuacją Metro 2033 i developerzy współpracują z Dymitrem Głuchowskim, autorem książki, gra nie będzie adaptacją Metro 2034. Ponadto, została ona zaprezentowana na konferencji Nintendo jako jeden z tytułów, który pojawi się na nowej konsoli Wii U. ■

Darksiders II



X360. PS3 > THQ > 2012

Darksiders zrecenzowaliśmy w NEOplus #130, przyznając Wojnie zasłużoną i wywalczoną w konflikcie pomiędzy Piekłem a Niebem ocenę 8.4/10. Rok później Vigil Games przedstawiają nam kolejnego z czterech Jeźdźców Apokalipsy. „A oto koń płowy, a tego, który siedział na nim, imię było Śmierć".

W 2010 roku Darksiders zyskał popularność główne ze względu na połączenie krwawej jatki znanej z God of War z eksploracją rozległego świata, czerpiącego inspirację z The Legend of Zelda. Teraz twórcy obiecują, że ich gra będzie jeszcze większa i ciekawsza. Mają w niej dominować duże, otwarte poziomy, gdyż zmieniło się podejście do ich budowy. Vigil Games będą je układali niczym z klocków LEGO. Dzięki temu developer może stworzyć większy świat, wypełniony sekretami i dodatkowymi zadaniami. Colin Bonstead, producent z Vigil Games, zapowiada równocześnie, że gra nie zamieni się z tego powodu w ciąg podobnych lokacji, gdyż każda z nich zachowa swój unikalny charakter. I szybko też uspokajamy fanów oryginału, gdyż Darksiders II to w dalszym ciągu mroczne, nieco komiksowe i przerysowane projekty miejscówek i demonów. Na krześle dyrektora kreatywnego ponownie zasiądzie Joe Madureira, znany z takich serii jak Deadpool i Uncanny X-Men.

Akcja drugiej części będzie toczyła się równolegle do wydarzeń przedstawionych w „jedynce", a Śmierć będzie próbował dowieść niewinności Wojny. Jego podstawową bronią będą dwie fachowe kosy, ale w trakcie rozgrywki zdobędziemy kolejne zabawki. Personalizacja postaci ma być kluczowa w Darksiders II, a wygląd i moce będzie można zmieniać na dziesiątki sposobów. Z tego powodu Vigil Games musieli wprowadzić scenki przerywnikowe na silniku gry, gdyż w przypadku FMV nie byłoby widać zmian np. stroju. Oczywiście wszystkie bronie i dodatki są tworzone w jednym, brutalnym celu. Mają rozerwać wrogów i graczy na kawałki. Tych pierwszych, bo to nadal krwisty slasher, choć znacznie mocniej nastawiony na zwiedzanie świata i rozwiązywanie zagadek niż choćby DMC, czy NG. Tych drugich, by zapewnić im porcję solidnej rozrywki. ■

Microsoft: "Kinect dał konsoli Xbox 360 zastrzyk adrenaliny"... Saint Seiya: Sanctuary Battle zostanie wydany na PS3 w Europie w 2012 roku

Dead Island

Przegniły pupil rodzimego Techlandu zaliczył na tegorocznym E3 całkiem udany występ. Wiele już wiedzieliśmy – np. o otwartym świecie i setkach zombie czekających na rozwałkę w tropikalnym klimacie. Tym razem po raz pierwszy zaprezentowano tryb wieloosobowy. Maksymalnie czterech graczy będzie mogło oddawać się wspólnej eksterminacji zombiaków, tym przyjemniejszej, że dołączenie pozostałych graczy nie zakłóci singlowej kampanii – podobnie jak miało to miejsce np. w Borderlands, grający mogą bezproblemowo wskakiwać i wyskakiwać z sesji. Wspólna rozgrywka nie jest pozbawiona subtelnych elementów taktycznych, wynikających m.in. z doboru postaci. Na przykład, gracz wcielający się w potężnego osiłka Sama ściąga na siebie uwagę zgniłków, podczas gdy kolega sterujący zwinną Xian Mei, nastawioną na ciche zabójstwa, korzysta z umiejętności dźgania nieumarłych w plecy. A właśnie, umiejętność, bo Dead Island ma czerpać sporo także z gatunku RPG. Będzie zdobywanie doświadczenia, nabywanie nowych zdolności, a także rozbudowany system modyfikowania uzbrojenia. Nie będzie problemu, żeby wyposażyć dowolną broń w specjalny paralizator, dostarczający potencjalnemu denatowi wstrząsających wrażeń. To oczywiście nie wszystko – opcji ma być naprawdę sporo, choć będą dotyczyły one głównie broni białej. Karabiny, strzelby i pistolety co prawda znajdą się w grze, ale stanowić będą rarytas – trzeba radzić sobie głównie przy pomocy kijów, pałek i innego znaleźnego oręża, który zresztą niszczeje wraz z ciągłym używaniem, więc widok kija roztrzaskującego się na kawałki po mocarnym ciosie nie należy do rzadkości. Ostatecznie, w akcie desperacji, można rzucić w zombiaka trzymanym w rękach narzędziem mordu, zabijając trafionego wroga na miejscu. Autorzy podkreślili także znaczenie specjalnego paska kondycji. Przemieszczanie się i walka męczą naszych bohaterów, wobec czego trzeba będzie uważać, żeby nie znaleźć się skrajnie wyczerpanym w tłumie zombie – całkiem zmyślny system. Ładna ta gra, akcja toczy się szybko, a widok długiego ogonka ustawionego do konsoli z grywalnym kodem – podczas gdy do znajdujących się tuż obok The Darkness II i Ninja Gaiden 3 stały może dwie osoby, pozwolił uwierzyć, że oto we wrześniu kolejna polska gra odniesie sukces. Trzymamy kciuki, żeby tak było. ■

Starhawk

Starhawk, duchowy spadkobierca Warhawk, ponownie zaprosi graczy do brutalnego świata, w którym najważniejsze będzie celne oko i szybkie łącze.

Świat Starhawk to futurystyczny Dziki Zachód w przestrzeni kosmicznej. Ludzie odkryli nowe, niezwykle cenne, ale i niebezpieczne źródło energii, na którym można zbić majątek. I tak jak w przypadku gorączki złota, także tu pojawili się chętni na wzbogacenie się kosztem innych. Na szczęście nie zabrakło szeryfa, którym został Emmett Graves. Bohater w trakcie ataku na swoją bazę został wystawiony na działanie źródła energii, ale dzięki technologii udało mu się przetrwać. Pozostali górnicy nie mieli tyle szczęścia i większość z nich zmutowała w żądne krwi bestie. I nie był to odosobniony przypadek – w Starhawk mutanci będą głównymi przeciwnikami, a zadaniem Gravesa będzie utrzymanie porządku w bezbronnych koloniach. Kampania (mniej więcej na 5-8 godzin) pozwoli skosztować Starhawk tym graczom, którzy nie mają dostępu do sieci, ale nie oszukujmy się, to tylko dodatek, bo najważniejszy jest tryb multiplayer. Największą nowością będzie system Build & Battle, pozwalający na stawianie struktur na polu walki w czasie rzeczywistym. Mowa o wieżach, bunkrach, radarach, osłonach, działkach, czy murach. Co ważne, będą one podatne na zniszczenia. Poza tym, tak jak w poprzedniej części, kluczowe do zwycięstwa będą pojazdy. Postrzelamy zarówno z wozów bojowych, jak i zasiądziemy za sterami myśliwców. Najbardziej wymyślne z nich potrafią transformować w mechy i walczyć na powierzchni, co ma mieć niebagatelne znaczenie na polu walki. Jednak nawet żołnierze poruszający się pieszo będą niebezpiecznymi przeciwnikami ze względu na bogaty arsenał broni palnych.

Dylan Jobe, szef LightBox Interactive, uważa, że sieciowe strzelaniny bardzo zmieniły się od czasu wydanego w 2007 roku Warhawk, więc teraz Starhawk musi być jeszcze lepszy, w czym pomogą betatesty trybu multiplayer oraz bogate opcje społecznościowe (turnieje, rankingi itp.) Premiera została przewidziana na 2012 rok. ■

Call of Duty: Modern Warfare 3

Facebook, Twitter, klany i turnieje, czyli Call of Duty: Elite, to kolejna po World of Warcraft uzależniająca graczy maszynka do drukowania pieniędzy w bibliotece Activision. Firma pochwaliła się, że już dwa miliony osób zapisały się na betatesty, ale to nadal mało. Bobby Kotick liczy na dwadzieścia milionów. To jednak myślenie życzeniowe, a nas na razie bardziej interesuje Modern Warfare 3.

Infinity Ward do spółki ze Sledgehammer zaprezentowali trzy misje. Pierwsza, Black Tuesday, rozgrywała się na terenie Manhattanu. To klasyczna strzelanina w korytarzu, którym są ulice Nowego Jorku. Nie można się zgubić, a Rosjanie pakują się prosto pod lufę. Skrypty jak zwykle ubarwiają rozgrywkę; nadjeżdżają wozy bojowe, przelatują myśliwce, żołnierze wychodzą z ukrycia, by zginąć od granatu na środku ulicy. W całym tym zamieszaniu umykają liczne niedociągnięcia. Bez trudu jednak dostrzegłem, jak słabe są choćby animacje postaci, szczególnie w porównaniu z tym, co zaoferuje Battlefield 3. Zresztą fani już je porównali, wykorzystując zaprezentowany na E3 materiał z sekwencjami, które widzieliśmy w Modern Warfare oraz Black Ops i znaleźli zadziwiająco dużo identycznych ruchów żołnierzy. Mimo wszystko produkcji Infinity Ward i Sledgehammer nie można odmówić doskonałego wyważenia misji. Strzelanina na Wall Street przenosi się do stacji telewizyjnej, a po wymianie ognia w budynku, walki rozpoczynają się na dachu. Powracają drony, którymi trzeba wykończyć snajperów, by chwilę później siedzieć już przy działku w helikopterze i strącać rosyjskie maszyny. To nie Crysis 2, nie tylko pod względem jakości grafiki, ale przede wszystkim swobody rozgrywki, tylko kolejna poskryptowana odsłona Call of Duty.

Druga misja, w której bohaterowie musieli wbić się na pokład rosyjskiej łodzi podwodnej była ciekawsza. Akcja zaczęła się pod wodą; oddział specjalny najpierw zaczaił się na łódź, podłożył ładunki wybuchowe, które następnie zdetonował zmuszając Rosjan do wynurzenia. Po wytłuczeniu załogi, bohaterowie odpalili rakiety w okręty nieprzyjaciela. Wszystko to trwało zaledwie kilka minut, łącznie ze spektakularnym zakończeniem, czyli przepłynięciem pontonem pomiędzy płonącymi statkami. Jeszcze bardziej spektakularne było zakończenie trzeciej misji, w której Amerykanie gonili jeepami pędzące metro, a bohater ostrzeliwał znajdujących się w środku uzbrojonych przeciwników. Łatwo zgadnąć, jakie atrakcje czekają na grającego. Uniknięcie w ostatniej sekundzie czołowego zderzenia z pociągiem nadjeżdżającym z naprzeciwka? Jest. Wykolejenie metra i widok koziołkującego wagonu, niszczącego betonowe słupy podtrzymujące strop? Oczywiście. Rozpaczliwa próba ominięcia latających w powietrzu odłamków szkła i kawałków stali zakończona wywrotką samochodu? Bingo!

Miłośników gry w kooperacji na podzielonym ekranie lub online ucieszy powrót trybu Spec Ops, w którym znajdą się także misje w stylu gearsowej Hordy. Zagrałem w parze z przedstawicielem Sledgehammer. Na początku strzelaliśmy do kilku wrogów z shotgunami, później do akcji wkroczyli uzbrojeni w karabiny maszynowe. Niewesoło zaczęło robić się, gdy jeden z nas został postrzelony i drugi musiał go uleczyć, bo przeciwnicy specjalnie ustawiają się przy rannym, by łatwiej ustrzelić jego partnera, który musi przybiec na ratunek. Można zaryzykować i wszystkich najpierw wytłuc, a dopiero potem uzdrowić partnera w przerwie. Te kilka sekund pomiędzy falami wystarcza na zakup nowej broni albo na przykład wieżyczki, do której zdesperowani wrogowie podbiegają i próbują zepsuć ją potężnym kopniakiem. Co ciekawe, każdy gracz pracuje na swoje konto, ale pieniądze przyznane za zabijanie przeciwników można przekazać partnerowi, żeby nie pozostał bez amunicji, gdy znajdzie tylko echo w portfelu.

Wraz z moim nowym kumplem dotarliśmy do jedenastej fali, w tym czasie nie tylko strzelając do ludzi, ale też niszcząc dwa polujące na nas helikoptery oraz pakując kulkę w łeb psom-samobójcom. Problem z nimi jest taki, że po pierwsze potrafią wskoczyć na bohatera i go powalić, wtedy potrzebne jest wsparcie drugiego gracza. Po drugie, bestie te obłożone są ładunkami wybuchowymi i bezczelnie podbiegają albo do graczy, albo do wieżyczek, więc trzeba bardzo ostrożnie się z nimi obchodzić – najlepiej zastrzelić z daleka, zanim się zbliżą. Niestety nie udało nam się przeżyć dostatecznie długo, by zobaczyć żołnierzy z granatami oślepiającymi.

Podsumowując, cieszy powrót Spec Ops i dodanie trybu hordy, choć nie ma w nim niczego zaskakującego. Oczywiście można było spodziewać się, że SO znajdą się w grze, tak jak w Call of Duty od Treyarch będzie survivalowy tryb z zombiakami. Pewne rzeczy nie zmieniają się, a zwłaszcza gry z serii CoD. Modern Warfare 3 to więcej tego samego i na pewno sprzeda się gazylion egzemplarzy. Choć coraz częściej zaczynam żałować, że to nie celowniczek na szynach na Move, bo przynajmniej mógłbym w trakcie grania podjadać popcorn, jak na dobrym filmie akcji. Bo czy to jeszcze gra, czy już prawie film? ■

Sony najprawdopodobniej jeszcze w tym roku obniży cenę PS3... Ekipa Bungie obchodziła w czerwcu dwudziestolecie swojego istnienia

CENA LAST MINUTE!

CENEGA

Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o. 02-188 Warszawa, ul. Janka Muzykanta 60.
Pozostałe nazwy, znaki i symbole są prawną własnościąposzczególnych firm i są chronione prawnie.

Battlefield 3

Wojna pomiędzy Call of Duty i Battlefield trwa w najlepsze, więc nikogo nie powinny dziwić słowne zaczepki obydwu stron. Karl Magnus Troedsson, szef DICE, nie mógł powstrzymać się od złośliwych uwag podczas E3, zapowiadając Battlelog, czyli niejako odpowiedź na Call of Duty: Elite. Będzie to serwis społecznościowy, wypełniony tonami statystyk, listami przyjaciół, klanami i nowościami z pola bitwy. Tyle że całkowicie darmowy.

Czy rzeczywiście będzie to zabójca Call of Duty, przekonamy się we wrześniu, gdy rozpoczną się betatesty. Z kolei gra pojawi się na półkach sklepowych 25 października, a więc dwa tygodnie przed Modern Warfare 2. John Riccitiello, szef Electronic Arts, jest przekonany, że konkurencja jest dobra dla branży i nie przejmuje się słowami Bobby'ego Kitticka, który przepowiada kilkukrotnie lepszą sprzedaż Modern Warfare 3.

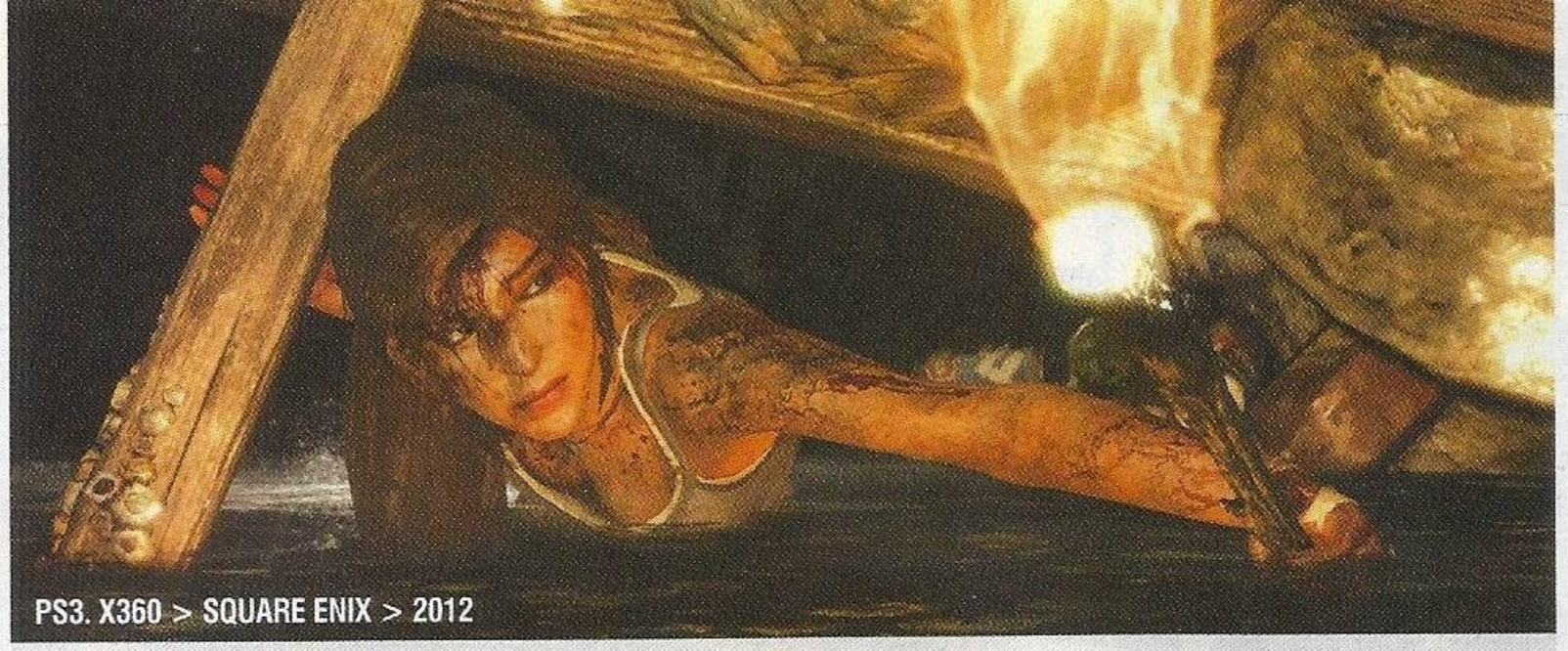
DICE udostępnili jedną mapkę w trybie multiplayer, która pozwoliła na zdemolowanie wirtualnego Paryża. Wzorem Crysis 2, miejscówka była wielopoziomowa; walczyłem zarówno wśród wąskich uliczek stolicy Francji, jak i w kanałach metra pod miastem, co wprowadza ciekawe możliwości strategiczne. Do wielu budynków można wejść, by zająć dobre pozycje strzeleckie na piętrach. Rozgrywka była płynna i dynamiczna, a otoczenie sypało się jeszcze piękniej niż w Bad Company 2. Tyle tylko, że prezentowano... wersję na PC. Jeszcze musimy poczekać, by przekonać się, czy rozwałka będzie tak samo efektowna na konsolach.

Dla fanów serii DICE przygotowuje nie lada atrakcje. Do gry zostaną dołączone najlepsze mapy z Battlefield 2: Wake Island, Strike at Karkand, Gulf of Oman i Sharqi Peninsula, wszystkie oczywiście odtworzone na nowym silniku Frostbite 2. Podobnie jak w przypadku Halo: Combat Evolved Anniversary, zachowane zostaną oryginalne projekty, ale ich wykonanie nie będzie odbiegało od nowych mapek z Battlefield 3.

DICE nie odpuszczają też w temacie kampanii, bo zwiększyli jej tempo, wprowadzając znane z Call of Duty skrypty, ale pozostawili sporą swobodę i nie zamienili gry w strzelaninę w korytarzach. I chwała im za to, bo nie każda wojenna strzelanina musi być klonem CoDa. Najlepiej było to widać na przykładzie poziomu na pustyni, w którym kolumna czołgów starła się z wrogiem. Widoczność po horyzont, fenomenalne efekty świetlne, ognia, czy dymu i cudowne modele pojazdów (poziom detali jest niewiarygodny) sugerują, że będzie to jedna z najpiękniejszych gier w tym roku. Długo można by zachwycać się animacjami postaci; nie chodzi tylko o poruszanie się po polu bitwy, ale wsiadanie/wysiadanie z czołgów, czy zmienianie w nich pozycji np. z operatora działka na żołnierza kierującego pojazdem. Genialnie też wyglądało przełączenie się na widok z satelity i wskazanie bombowcom celów bezpośrednio z pola bitwy.

Czy ten przepych graficzny będzie możliwy na konsolach? Patrick Bach, producent z DICE, jest pewny swego, gdyż z Frostbite 2 „nawet najbardziej dalekosiężne plany stają się rzeczywistością". Ehe, nie takie bajki już nam opowiadano. Zamiast gadać, mogli dać pograć na konsolach.

DICE nadal zastanawiają się, czy warto wzbogacić Battlefield 3 w wersji na PS3 o obsługę 3D i PlayStation Move. Pewna jest natomiast kooperacja w kampanii, choć developer nie potwierdził czy będzie dostępna dla dwóch, czy czterech graczy. ■



Tomb Raider

Nowa, młoda Croftówna jest słodziutka i z przyjemnością patrzy się na jej śliczną buzię. Wygląda rewelacyjnie, a miałem okazję napatrzeć się na nią dłużej, bo na zamkniętym pokazie zaprezentowano dłuższy fragment rozgrywki niż na konferencji Microsoftu. Akcja toczy się trochę później, dziewczyna ma już łuk. Ma też fart, bo udaje jej się wpaść na kapitana statku, którym podróżowała. I to akurat w momencie, gdy już czaiły się na niego wilki. Roth ma rozwaloną nogę, czyli jest bezużyteczny, a Lara będzie musiała robić wszystko za niego. Kapitan mówi dziewczynie o plecaku, który pozostawił w pobliskiej jaskini, a w którym ma apteczkę. Croftówna najchętniej nigdzie by się nie ruszała, bo brakuje jej nie tylko pewności siebie i doświadczenia, ale także narzędzi do ewentualnej walki, a przecież wilki wciąż są w pobliżu. Zapomnijcie o doświadczonej, nieustraszonej Larze, bohaterka nowego Tomb Raidera jest przerażona i dopiero uczy się survivalu.

Batman ma tryb detektywistyczny, w nowym Hitmanie jest Instinct Mode, a młoda panna Croft ma „Survival Instinct", dzięki któremu dostrzega ślady wilka i może ustalić, którędy dotrzeć do wejścia do jaskini, znajdującego się dobrych kilkanaście metrów nad ziemią. Poniżej znajdują się opuszczone chatki, a po mieszkańcach nie ma ani śladu. Lara skacze po dachach, wspina się po kadłubie zniszczonego samolotu, który akurat zawisł na drzewach w tym miejscu, ale to nie jedyna droga. To w dużym stopniu otwarty teren i gracze będą mogli spróbować inaczej dotrzeć do celu. Autorzy nie chcą nikogo prowadzić jak po sznurku i tam gdzie to będzie możliwe, postawią na nieliniowość. Croft skacze i wspina się lekko jak Ezio, nie widać, żeby parkour sprawiał jej jakikolwiek problem. Może sprawiać grającemu, jak dla mnie kamera trzymała się zbyt blisko pleców bohaterki, co ograniczało widoczność, i tak nie największą z powodu ulewnego deszczu i nocnych ciemności.

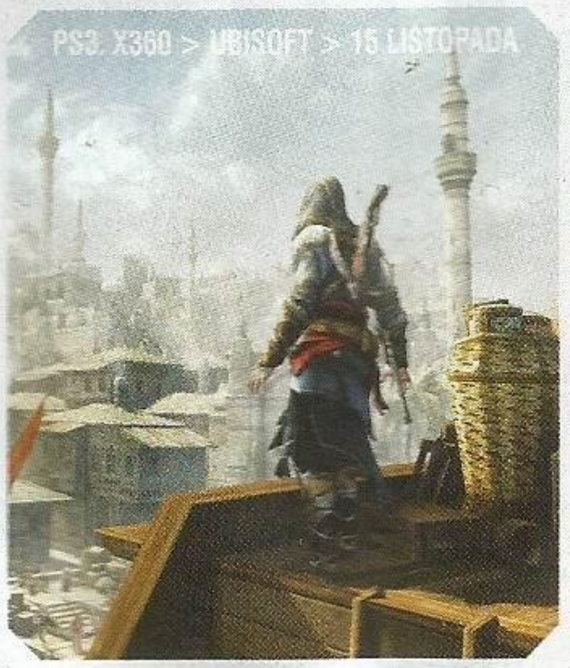
W jaskini powrócił klaustrofobiczny klimat, ten sam z dema prezentowanego na konferencji. W pewnym momencie gotów byłem założyć się, że Lara bezpiecznie dotrze po plecak, a w drodze powrotnej, zostanie zaatakowana, gdy będzie przeciskała się przez wąskie korytarze. Wygrałbym. Wielki wilk rzucił się na nią i ugryzł ją w nogę. I to w sumie jedyne, co mi się nie podobało, bo Lara zawyła z bólu, ale po krótkim siłowaniu się z bestią (przeklęte QTE), udało jej się wyjść z walki zwycięsko. Nie wiem, jaką musiałaby być szczęściarą, żeby praktycznie bez broni zabić wilka, ale niech będzie, to tylko gra. Gra, której autorzy naoglądali się Blair Witch Project – praca kamery często bardzo przypomina tamten film, zwłaszcza w takich sytuacjach, jak walka z drapieżnikiem. Na koniec dema zobaczyłem jeszcze jak wygląda wybieranie opcji przy ognisku. Kamera z boku pokazuje siedzącą Larę, rękoma obejmującą kolana, zamyśloną, a nad nią pojawiają się opcje, takie jak tworzenie przedmiotów czy przenosiny do innego obozowiska.

Premiera dopiero jesienią 2012. Crystal Dynamics rozczarowali nas tak samo, jak 2K rok temu mówiąc, że długo poczekamy na BioShock: Infinite. Na wyprawę do Columbii czekamy jak na szpilkach i nowych przygód Lary też tak będziemy wypatrywali. ■

Assassin's Creed: Revelations

Czym różni się multiplayer w Revelations od tego z Brotherhood? Doskonałe pytanie, bo na pierwszy rzut oka niczym. Na drugi i trzeci też. Wygląda na to, że poprawiono część błędów i dodano kilka nowych perków, co oczywiście nie jest złe, bo zmieniać tego, co dobrze działało wcale nie trzeba.

Zmieniło się miejsce akcji, a ja wciąż trzymam kciuki za zapowiedź mutliplayera, w którym Templariusze ćwiczyliby w Jerozolimie, w realiach pierwszego Assassin's Creed. Skoro DICE mogli zrobić dodatek Vietnam do Bad Company 2, to wcale nie jest to marzenie ściętej głowy. Jeśli jeszcze ktoś nie wie, to multi w serii AC argumentowane jest tak, że w ten sposób ćwiczą ludzie pracujący dla korporacji Abstergo. Tym razem zostanie dorobiona do tego historyjka, a im lepiej będzie nam szło, tym do większych tajemnic korporacji zostaniemy dopuszczeni. Maniacy serii nie odpuszczą takiej okazji, nawet jeśli poprzednio multiplayer ich nie interesował. Teraz będą mieli powód, żeby zagrać. Sprytnie to sobie w Ubisofcie wykoncypowali.



Zagrałem w tryb Manhunt, czyli najpierw moja czteroosobowa drużyna polowała, a w drugiej rundzie my staraliśmy się ukryć i jak najdłużej przeżyć. Przystanąłem w tłumie i gdy tylko gra uznała, że jestem ukryty natychmiast zaczęły wpadać mi na konto punkty. Poprawiono działanie kontrataku, nie ma tak, że atakujący ma zawsze przewagę, teraz po prostu liczy się refleks i kto pierwszy naciśnie przycisk ten albo zabije ofiarę albo powali napastnika. Co ciekawe, już za samą próbę wyratowania się od śmierci gra przyznaje punkty, w nagrodę za wykrycie wroga szykującego się do ataku.

Przez chwilę wydawało mi się, że łatwiej ma drużyna ukrywająca się, ale wcale tak nie jest. Co z tego, że da się skontrować napastnika, skoro jego kumple patrząc na to z boku dokładnie wiedzą, kogo mają zaatakować? Próbowałem też ukryć się zmieniając wygląd NPCów, korzystając z odpowiedniego perka. Wszyscy wyglądali jak moja postać. Niestety, napastnicy też mogą skorzystać z tej zdolności i wtedy NPC ponownie zmieniają wygląd, tylko nie gracz. Jasne staje się, komu wbić nóż w gardło.

Hookblade nie był jeszcze dostępny, nową zabawkę Ezio można było zobaczyć na prezentacji trybu fabularnego. Bohater dotarł do doków i dorwał się do działka, z którego nieoczekiwanie trysnął strumień ognia. To jakiś szesnastowieczny supermiotacz na korbę, tryskający ogniem na kilkadziesiąt metrów. Kilka statków widowiskowo spłonęło, a Ezio zdążył jeszcze po nich przebiec i w pewnym momencie używając nowego ostrza-haka zjechał na linie, by nagle puścić się i spaść na dwóch stojących poniżej przeciwników. To się nazywa mistrzowskie ciche zabójstwo.

Kolejna prezentacja pewnie na gamescom. Obstawiamy, że zostanie pokazany nowy system zarządzania Asasynami i zdobywanie odpowiedników wież Borgiów. ■

PopCap mają zostać przejęci przez Electronic Arts... Noel to nie jedyny nowy bohater, którego Square Enix doda do Final Fantasy XIII-2

Far Cry 3

Trzecia część Far Cry zadebiutowała na E3 w formie całkiem długiej i efektownej prezentacji wydartej wprost z gry. Fanów serii, którym nie do końca przypadła do gustu osadzona w Afryce „dwójka" powinien ucieszyć fakt, iż we wczesnym stadium produkcji FC3 zapowiada się na powrót do korzeni, ale zarazem dużo więcej. Akcja tym razem ma rozgrywać się na jednej lub nawet kilku wyspach Oceanu Spokojnego. Gracz wcieli się w niejakiego Jasona Brody'ego – fotografa uwięzionego wraz ze swą ukochaną na wyspie zamieszkanej przez nie do końca zrównoważonych umysłowo piratów, ale dużo mniej sympatycznych niż Jack Sparrow.

W pokazanym fragmencie gry, Jason zakradł się w pobliże wioski, by za pomocą wiernej lustrzanki obserwować akty ludobójstwa dokonywane przez ludzi Vaasa – szaleńca z irokezem na głowie i obłędem w oczach. Autorzy podkreślają całkiem nowy dla serii nacisk na barwne postacie, na czele z galerią psychopatów, z którymi przyjdzie zmierzyć się graczowi. Czyżby szykował się zestaw bossów na miarę Metal Gear Solid? A może Dead Rising? Wiele na to wskazuje. Wracając jednak do demonstracji gry – nieostrożny Jason szybko zostaje złapany i po krótkim, acz efektownym przemówieniu Vaasa, kończy w pobliskim jeziorze, przywiązany do bryły cementu. Jedno szybkie QTE i bohater wydostaje się na brzeg, po czym zaczyna drugie podejście do feralnej wioski. Po cichym pozbyciu się kilku strażników przy użyciu noża i znaleźnego pistoletu z tłumikiem, rozpoczyna się tradycyjna strzelanina, z nieodzownym kryciem się za osłonami. Koniec końców, Jason porywa lądujący w wiosce helikopter, jednak próbę ucieczki udaremnia celnie wystrzelona rakieta. Po awaryjnym lądowaniu czas na kolejne, bynajmniej nie przyjemniejsze, spotkanie z Vaasem i... tyle. Przynajmniej na razie.

W miesiącach dzielących nas od premiery gry z pewnością będziemy karmieni jeszcze niejedną zajawką. Oby równie udaną, bo debiut wypadł naprawdę obiecująco. Nie tylko dlatego, że gra wygląda prześlicznie – Far Cry przyzwyczaił nas do naturalnie oddanej roślinności i fantastycznego oświetlenia – ale przede wszystkim dzięki fachowej robocie reżyserskiej. W poprzednich częściach historia stanowiła zawsze zaledwie tło, ale tym razem ma grać pierwsze skrzypce i sądząc po tym jak przekonująco wypadł jedyny pokazany na razie szwarccharakter, może to być strzał w dziesiątkę. W przeciwieństwie do FC2, trzecia część nie będzie sandboksem, choć autorzy obiecują sporą swobodę ruchu. Co ciekawsze, nasze decyzje eksploracyjne mają wpłynąć także na linię fabularną gry, choć nie wiadomo jeszcze do końca jak miałoby to wyglądać. Oczywiście nie zabraknie także bogatego arsenału broni, zarówno białej jak i palnej, a także dużej dowolności w pacyfikowaniu każdej napotkanej grupy wrogów.

Niestety, żeby ostatecznie przekonać się jak nowa formuła serii sprawdzi się w akcji, będziemy musieli jeszcze trochę poczekać. Gra z pewnością nie ukaże się wcześniej niż w przyszłym roku. I to raczej w drugiej jego połowie. ■

The Darkness 2

Grywalne demo pozwoliło mi sprawdzić, co potrafią dwie macki wystające z ciała bohatera. Chwilę potrzebowałem, by przywyknąć do sterowania, bo to jakby mieć cztery ręce. W dłoniach trzyma się bronie, jedną (shotgun) lub dwie (np. pistolet i uzi) naraz. Prawą macką można chlastać i ciąć przeciwników, gałką analogową wskazując, pod jakim kątem ma zostać zadany cios. Lewa ma szersze zastosowanie. Podnosi przedmioty i może nimi rzucać. Sycące jest przebicie przeciwnika znakiem drogowym i przybicie go do ściany. Można też wyrwać drzwi z auta i użyć ich jako tarczy, da się również nimi rzucić, jak dyskiem. Ja wolałem postrzelić wroga, a gdy stał oszołomiony, łapałem go i brutalnie zabijałem. Jeśli od pasa w górę – macka owijała się wokół niego i przebijała na wylot. Jeśli łapałem za nogi – ofiara była rozrywana w pół. Obrzydlistwo, ale komiksowa grafika tonowała brutalność i nawet fontanny krwi mi nie przeszkadzały.

W pogoni za Victorem Valente – dziadem, który kazał ukrzyżować bohatera – Jackie trafił do wesołego miasteczka, gdzie czekali na niego goście z biczami. Używali ich do wyrwania bohaterowi broni z rąk. Niektórzy rzucali granatami błyskowymi, a inni chodzili z reflektorami. Dobrze wiedzieli, że Darkness nie lubi światła. Nie wiedzieli, że stwór potrafi wytworzyć czarną dziurę, która momentalnie ich wessała. Pod koniec dema nastąpiło cięcie i Jackie obudził się... na podłodze w szpitalu psychiatrycznym. Pojawił się lekarz i zapewnił, że zaraz mu pomoże. No to teraz czekam na The Darkness 2 jak zły. ■

Brothers in Arms: Furious 4

Skoro Yakuza może mieć spin-offy feudalny i z zombiakami, to Gearbox robią Brothers in Arms: Inglorious Basterds Edition. Matt Baker i spółka muszą jeszcze poczekać na swój kolejny występ. Zastąpi ich Furious 4 (nie mylić z Fantastic 4), w składzie Montana, Crockett, Stitch i Chock. Już same ksywki świadczą o lekkim podejściu do tematu drugiej wojny światowej – weseli Amerykanie zmasakrują „nazistów" niczym Brad Pitt i jego kumple w filmie Quentina Tarantino. Montana to chłop jak dąb, wrogów poszatkuje obrotówką, shotgunem, a dla wesołości poszerzy im uśmiechy piłą łańcuchową. Crocket pochodzi z Teksasu i bez miotacza ognia nigdzie się nie rusza. Zabitym będzie wypalał znak na czołach, tak jakby znaczył bydło. Skojarzenie z wycinaniem swastyk na czołach w wiadomym filmie, jak najbardziej na miejscu. Stitch porazi nazioli prądem z paralizatora własnej produkcji, a Chock... Chock to wariat z irokezem, rzucający tomahawkiem. Będzie singleplayer, multiplayer, tryb kooperacji. Jak będzie się grało? Przewidujemy coś na kształt Left 4 Dead. Może być zabawnie, ale nie ma to nic wspólnego z Brothers in Arms. Gearbox uspokajają, jeszcze powrócą do Bakera i spółki. ■

Mass Effect 3

W poprzednich numerach pisaliśmy już, że Żniwiarze rozpoczną desant na Ziemi, paląc i roznosząc w pył największe miasta, ale co ciekawe, współpracować będzie z nimi grupa Cerberus. Dlaczego? Odpowiedź na to pytanie ma być jedną z największych niespodzianek. W tym momencie wiadomo jedynie, że Człowiek Iluzja ma złecenie na komandora Sheparda i wysyła swoje siły w pogoń za bohaterem. A siły to nie byle jakie, bo ma do dyspozycji ciężkozbrojnych najemników, którzy niczym oddziały SWAT korzystają z kuloodpornych tarcz, a w swoim arsenale mają mechy bojowe. Shepard na szczęście nauczył się kilku nowych sztuczek, choćby girsowego przewrotu, pozwalającego mu na szybkie przemieszczanie się pomiędzy osłonami. W końcu też przydadzą się granaty, które pozostawiały sporo do życzenia w pierwszej części gry. BioWare zaskoczyli nas również holograficznym ostrzem. Klucz, służący do robienia zakupów, wybierania ulepszeń, czy łamania zabezpieczeń można teraz wykorzystać w bezpośrednim starciu. Rannego przeciwnika da się wykończyć efektownym finiszerem, ale znacznie ciekawiej prezentuje się atak z zaskoczenia, który natychmiast kończy żywot nieprzyjaciela. Skradający się Shepard pojawił się w ostatnim DLC i najwyraźniej ten patent zostanie rozbudowany w trzeciej części. Kolejną innowacją ma być umiejętność... wspinania się po drabinach. To miło, że miejscówki będą wielopoziomowe, ale nie przesadzajmy w tych zachwytach. Tym bardziej, że grze coraz bliżej do klasycznej strzelaniny. Pojawią się sekwencje na szynach z pojazdami, a broń ma znacznie większą siłę rażenia, co nieco zmniejsza znaczenie mocy i zasmuci fanów RPG. Większa ma być skala walk, szczególnie w trakcie ataku Żniwiarzy na Ziemię i wprowadzonych zostanie wiele skryptowanych akcji (rozpadające się miejscówki, przelatujące maszyny itp.).

Ray Muzyka zaprezentował na E3, jak Kinect będzie nam umilał życie w ME3. Cóż, Shepard nie wiedział na co się porywa, gdyż kontroler Microsoftu zostanie wykorzystany jedynie do wydawania komend głosowych i wybierania ścieżek dialogowych. Niestety prezentacja była tak krótka, że nadal nie wiadomo, jak precyzyjnie wskazać, za którym murkiem powinna przycupnąć Liara. W przypadku głosowego wybierania broni i mocy nie ma co narzekać, bo to faktycznie może podkręcić tempo rozgrywki. Z kolei wymawianie linii dialogowych zwiększy uczucie zagłębienia w świat gry, co także trzeba zaliczyć na plus. Tylko, że Kinect to nie mikrofon, a kontroler ruchu. Komendy głosowe? Już od 2005 roku, czyli od momentu gdy Xbox 360 wylądował na półkach sklepowych, w pudełku z konsolą można znaleźć headset. Do wydawania poleceń głosowych wykorzystał go choćby Ubisoft w strategii Tom Clancy's EndWar. Tak, wiemy, że SDK do Kinecta ma gotowe biblioteki rozpoznawania głosu i BioWare nie musieli pracować nad własnymi. Ale jakby się uparli, już w pierwszym ME mogły pojawić się komendy głosowe, a teraz po prostu chodzi o to, żeby można było dokleić na okładce naklejkę: „lepsze z Kinect". Frank Gibeau, szef EA Games, jest przekonany, że Kinect pozytywnie wpłynie na sprzedaż gry – na rynku jest już 10 milionów kontrolerów. ■

Last Story na Wii ukaże się w Europie w 2012 roku... Activision: 'Bizarre Creations upadli, bo spada zainteresowanie wyścigami"

Ninja Gaiden III

Z całym szacunkiem dla Team Ninja, ale wyraźnie czuć, że trzeciej części Ninja Gaiden nie robi Tomonobu Itagaki. Demo było po prostu banalne. Oberwałem kilka razy z bazooki, dałem się nafaszerować ołowiem, a i tak nic się nie stało. Ba, bardzo lekkomyślnie walczyłem, nie przejmując się, czy zaatakowany przeciwnik ostatecznie padł, czy tylko go drasnąłem i za moment powróci do walki. A gdzie konieczność uskoczenia we właściwym momencie? O bloku w ogóle nie wspominam, bo ani razu nie przyszło mi do głowy, że może powinienem go użyć. Zaciąłem się tylko raz, ale nie tak jak moglibyście się spodziewać, na walce z bossem, tylko kiedy Ryu musiał... wdrapać się po ścianie. Nie pamiętam gry, w której Quick Time Event sprawiłby mi tyle trudności. Nie mam pojęcia, w jaki sposób należało naprzemiennie naciskać spusty – bardzo szybko, powoli, czy w różnym tempie zależnym od jakiegoś czynnika. Nie spotkałem na swej drodze żadnego demona, kroiłem samych ludzi. Krew tryska strumieniami i pokrywa również bohatera. Widok Hayabusy umazanego juchą poprawił mi humor po tym diabelnym QTE. Niestety, kończyny nie fruwają w powietrzu.

Nie spodobała mi się walka z arachnoidalnym robotem bossem, ani patent z ręką bohatera gromadzącą energię z pokonanych. Ryu zamienił się w Nero? Jedyne, z czego Itagaki mógłby być dumny, to zapowiedź wersji na Wii U. Zawsze chciał, żeby Ninja Gaiden ukazywało się na najsilniejszej konsoli. ■

Rayman Origins

Na pierwszy rzut oka Rayman Origins czerpie pełnymi garściami z New Super Mario Bros. Wii – cztery postacie na ekranie współpracują ze sobą w teorii, a w praktyce często spychają się wzajemnie na kolce lub w przepaść. Jednak nowy Rayman oferuje więcej niż staroszkolne wcielenie Mariana. Po pierwsze, swoje unikatowe i zakurzone ostatnimi czasy uniwersum. Po drugie, o wiele wyższe tempo rozgrywki. I wreszcie po trzecie: niesamowitą oprawę, łączącą artyzm wykonania z niecodziennym designem poziomów.

Bardzo dobrze się stało, że Rayman Origins zostanie wydany na płycie, a nie w cyfrowej dystrybucji. Oznacza to, że gra otrzymała wyższy budżet, a graficy mogli w pełni rozwinąć skrzydła. I to widać. RO wygląda nawet nie jak interaktywna kreskówka, ale jak pełnometrażowy film animowany z największej wytwórni. I zachwyca nie tylko obrazem, ale też pomysłami. Niby plansze dalej obracają się wokół znanych motywów, jak las, ogień, woda, ale robią to w nietuzinkowy sposób. Świetnym przykład był poziom pełny lawy ze spadającymi z góry klockami z Tetrisa, które należało wykorzystywać jako platformy do skakania i wspinaczki. Humor również jest odpowiednio zakręcony, czego dowodzą walka z plującą magmą papryczką chili lub pościg za uciekającymi orientalnym stoliczkiem. Zapowiada się świetna platformówka, choć nie zdziwimy się, jeśli będziemy często włączać ją tylko po to, by na nią popatrzeć. ■

Nowe gry dla Kinecta

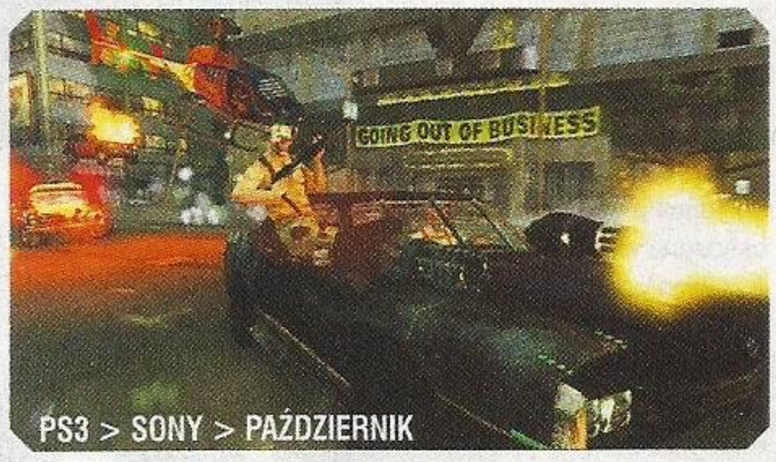
Gry na szynach znane z salonów arcade przeżywają dziś drugą młodość dzięki Kinectowi. W sumie lubiliśmy Umbrella Chronicles na Wii, ale czegoś innego spodziewaliśmy się po kamerze Microsoftu. Horror *Rise of Nightmares* jest brzydki, nie straszy, a do tego można machać nawet kilka razy ręką, a Kinect i tak nie załapuje, że chcemy zadać cios albo otworzyć drzwi. Na szynach jest też strzelanina FPP *Blackwater* tworzona przez nowe studio Pantierra do spółki z Zombie Studios (obie części Saw). Gracz musi kucać, wychylać się, poruszać się na boki, by wystawić się lub schować za osłoną. Gra wygląda nawet znośnie, będziemy śledzili jej losy.

Peter Molyneux przysięga, że *Fable: The Journey* nie jest „na szynach". Niby można skręcać kierując powozem, ale już podczas walki z grupką troli czy innych goblinów rola gracza ogranicza się do ciskania czarów, a bohater chodzi sam. Niemniej, powstaje nowa gra z Fable w tytule i jest to dobra wiadomość. Ukaże się przyszłym roku i to jest wiadomość zła.

Jesienią nareszcie zagramy w *Kinect Star Wars*. Też jest „na szynach", ale odbijanie pocisków z blastera i używanie mocy do podnoszenia obiektów/odpychania droidów bawi jak nigdy. 10 milionów posiadaczy kamerki i marka Star Wars – to może być strzał w dziesiątkę. Tak samo Kinect: Disneyland Adventures. Prosta gra, w której avatary przelatują przez kolorowe krainy, a gracze muszą zbierać gwiazdki czy inne pierścienie wychylając się na boki. A dokładnie dzieci, bo do nich skierowany jest ten tytuł, podobnie jak zestaw minigier z Elmo i Ciasteczkowym Potworem, czyli *Sesame Street: Once Upon a Monster*, tworzone przez Double Fine Tima Schafera.

Na Kinecta zmierzają gry sportowe: *Madden NFL, Tiger Woods, Kinect Sports Season 2*; fitnessy i tańce: *Dance Central 2, Just Date 3, Your Shape Fitness Evolved 2012*; będą też nowe kórliki – *Raving Rabbids: Alive & Kicking*, w którym aż czterech graczy jednocześnie stanie przed kamerą w głupiej pozie, by utworzyć kształt widoczny na ekranie. Oprócz Mass Effect 3 obsługi głosowej doczeka się *Binary Domain* – TPP od SEGI. A średniowieczna krwawa jatka na tarcze i miecze *Ryse* od Cryteka wydawała się kolejną grą „na szynach", ale Phil Spencer z Microsoftu powiedział, że pomysł jest taki, by dało się grać za pomocą pada i Kinecta. To byłaby pierwsza z hybrydowym sterowaniem i właśnie dlatego jesteśmy nią zainteresowani.

Twisted Metal



Możecie zapiąć pasy, ale to i tak Wam nie pomoże. David Jaffe, ojciec serii God of War, musi udowodnić graczom i pracodawcom, że nadal zna się na rzeczy, bo ostatnie lata spędził na ćwierkaniu złośliwych komentarzy, a nie dostarczaniu hardcore'owych gier. Twisted Metal ma być jego powrotem w wielkim stylu, ale i powrotem do korzeni serii, która narodziła się szesnaście lat temu. Wersja demonstracyjna z E3 potwierdziła, że nadjeżdża klasyczna rozgrywka w nowoczesnych szatach. Wielopoziomowe areny mają wiele sekretów, otoczenie jest podatne na zniszczenia, a wymyślne samochody i inne wykręcone pojazdy są uzbrojone lepiej niż myśliwce bojowe. W takich warunkach zabawa ośmiu na ośmiu graczy zamienia się w czysty, nieskrępowany chaos, a zdobycie flagi przeciwnika w takich warunkach graniczy z cudem. Właściwie nie tyle flagi, co lidera grupy, którego następnie ciągnie się za wozem, by w odpowiednim miejscu użyć go do odpalenia pocisku nuklearnego w „bazę" konkurencyjnego gangu. Tak, David Jaffe chce nam przypomnieć, że w Twisted Metal wszystko jest możliwe, dostarczając najbardziej szaloną grę w tym roku. Na szczęście kolorystyka samochodów i dopałek pozwala zauważyć je nawet w trakcie największej zadymy. Specjały są podstawą rozgrywki, bo standardowe karabiny zbyt długo dziurawią pancerze maszyn, a gdy w końcu uda się rozwalić przeciwnika, pozostaje jeszcze... rozjechać kierowcę. Walka toczy się na śmierć i życie. ■

Saints Row: The Third

Już w listopadzie przekonamy się jak to jest bić przechodniów dwumetrowym dildosem. Seria Saints Row rozpoczęła żywot jako konkurencja GTA, ale teraz to zupełnie inna bajka. Owszem, akcja trzeciej części będzie toczyła się w otwartym świecie, jednak klimat jest zupełnie inny. The Third stawia przede wszystkim na absurdalny humor. Gumowego przyjaciela kobiet można wymienić na rękawice, w których bohater ma ręce jak trzy bochny chleba i gdy zadaje cios, jego ofiary rozpadają się na tysiące kawałeczków.
Akcja będzie toczyła się w nowym mieście. Ze Stillwater, gdzie członkowie gangu Saints traktowani są jak gwiazdy, przeniesie się do Steelport, w którym rządzi Syndicate. Zadarli z bohaterami i teraz tego pożałują. Będą misje polegające na zmasakrowaniu przeciwników za pomocą czołgu, da się też wsiąść do odrzutowca i siać pożogę z powietrza. To trochę niegodne członka Saints, więc bohater lub bohaterka, bo płeć sami wybierzemy, zejdzie na ziemię i chwyci za broń palną. Będą klasyczne giwery, a jak znudzi się nam strzelanie, będzie można namierzyć grupkę gangoli i poprosić o wsparcie lotnicze, a za chwilę spadnie na nich kilka rakiet i pozostanie z nich krwawa miazga. Najśmieszniejszy jest samochód z armatą, z której można wystrzelić przechodniów albo... bohatera! Kto wie, do czego wykorzystają tę opcję gracze bawiący się w kooperacji lokalnej lub przez XBL/PSN. We dwójkę zawsze raźniej robić rozpierduchę. Przekonamy się jesienią. ■

Hideo Kojima: "Amerykanie lubią gry ,w których mają wielki karabin i strzelają do obcych"... Dragon Age II doczeka się w wakacje nowych DLC

sklep.gram.pl

PREMIERA: JESIEŃ 2011

BATTLEFIELD 3

SPECJALNA EDYCJA LIMITOWANA

TYLKO W ZAMÓWIENIU PRZEDPREMIEROWYM
OTRZYMASZ DLC „POWRÓT DO KARKAND”,
W SKŁAD KTÓREGO WCHODZĄ: 4 MAPY,
UZBROJENIE ORAZ POJAZDY
Z GRY BATTLEFIELD 2!

DLC GRATIS

PAKIET UZBROJENIA SPECJALNEGO

RKM TYP 88

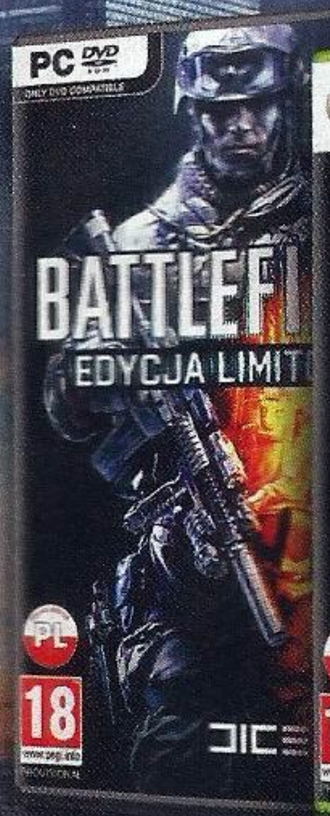
TŁUMIK PŁOMIENIA

STRZELBA DAO-12

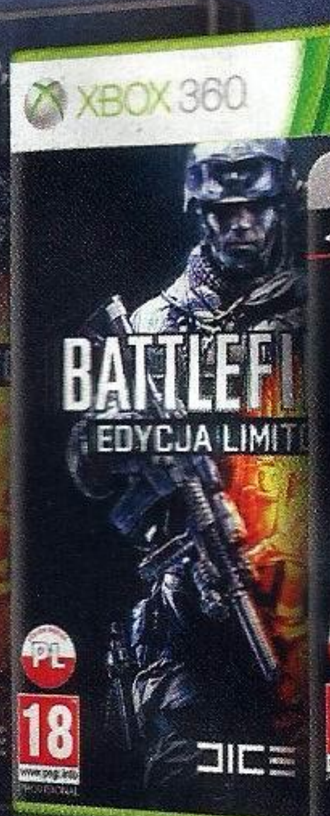
PRZEBIJAJĄCA PANCERZ AMUNICJA DO DAO-12

SPRAWDŹ PRE-ORDER NA: **SKLEP.GRAM.PL/BF3**

129,90 zł



199,90 zł



199,90 zł

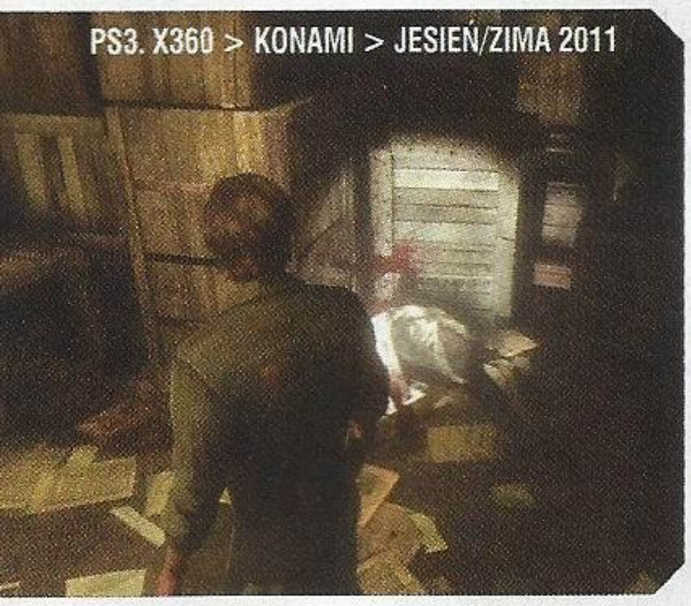
Ponad 140 punktów odbioru osobistego!

Kontakt telefoniczny: **(22) 33 22 232**

E-mail: **zamowienia@gram.pl**

Gram.pl sp. z o.o. dokłada wszelkich starań, aby prezentowana oferta była aktualna. Gram.pl zastrzega sobie prawo do zmiany cen. Za ewentualne błędy w druku przepraszamy.

Silent Hill: Downpour



PS3. X360 > KONAMI > JESIEŃ/ZIMA 2011

Nie ma to jak zostać rzuconym na głęboką wodę. Poczułem się jak bohater dowolnej części Silent Hill, gdy uruchomiłem demo Downpour i okazało się, że Murphy Pendleton znajduje się w jakimś pomieszczeniu, gdzie właśnie ulatnia się gaz. Ani jednej informacji odnośnie sterowania, ani słowa wyjaśnienia, co to za miejsce, masz tu człowieku pada i graj. No to zagrałem.

Wszystkie drzwi pozamykane, nie było jak uciec, więc rozejrzałem się i znalazłem kurek przy rurze. Zakręcamy? Naiwniacy, na co liczycie? Gaz na moment przestał się ulatniać, a po chwili nastąpiło zwarcie i buchnął ogień. Nie rozprzestrzeniał się, ale nie dało się go ominąć. Przy okazji, płonął tylko gaz, nie zajęły się przedmioty znajdujące się w pomieszczeniu, dlatego, choćbym chciał, nie napiszę, że pożar wyglądał cudownie/realistycznie/do bani. Nie nastawiałbym się jednak, że gra będzie szczególnie piękna. Wciąż marzą mi się zasyfione miejscówki w stylu małego mieszkania z Heavy Rain, gdzie Ethan został poddany próbie okaleczenia się. Horrory wcale nie muszą mieć paskudnych tekstur i mgły/ciemności sztucznie ograniczających widoczność, by straszyć. Muszę jednak uczciwie przyznać, że kilka razy serce mocniej mi zabiło w trakcie gry.

Wcisnąłem przycisk alarmu pożarowego i z sufitu trysnęła woda, a sygnał dzwonka alarmowego nagle przeszedł w przeciągłe wycie. Wiecie co to oznacza. Ze ścian zeszły farba i tynk, pojawiły się zardzewiałe rury i kraty, a pomieszczenie zaczęło wypełniać się wodą. Trzeba szybko zakręcić zawór, ale gra tego nie mówi, więc jeśli go nie dostrzeżecie, to klops, Murphy utonie. Prawdziwa nerwówka zaczęła się chwilę później, gdy wydostałem się i uciekłem do innego pomieszczenia, gdzie czarna substancja (dym z Lost? Mrok z Alan Wake?) rzuciła się na bohatera i trzeba było wiać, żeby nie zginąć. Niby prosta sprawa, dotrzeć do końca korytarza i skręcić w lewo. Błąd. Gdy tylko tam dobiegłem, korytarz wydłużył się jak w jakimś koszmarze. Autentyczne zdębiałem. Doskonały motyw, poproszę więcej takich.

Udało mi się wydostać na powierzchnię, gdzie zaatakowała mnie nerwowa babka ze szponami, paraliżująca bohatera przerażającym okrzykiem. Szybko machałem gałką, by ją zrzucić z pleców Murphy'ego, gdy na niego wskoczyła, a następnie złapałem leżący obok łom i ją pobiłem. Do dyspozycji miałem też łopatę, ale była nieporęczna i Murphy strasznie długo zbierał się, by zadać cios. Wrażenia? Jak najbardziej pozytywne. Tyle że liczy się przede wszystkim historia i jeśli ona zawiedzie, to znowu będziemy mówili o rozczarowaniu. Oby nie. ■

Resistance 3

PS3 > SONY > 9 WRZEŚNIA

Insomniac uparli się na niewidzialnych przeciwników. W drugiej części byli tacy, którzy podbiegali i jednym atakiem zabijali bohatera. W „trójce" będą snajperzy z kamuflażami optycznymi. Znikli i schowali się między drzewami, a dało się ich dostrzec tylko w jeden sposób. Otóż, gdy namierzą bohatera, na obrzeżach ekranu pojawia się efekt soczewki. Miejsce, gdzie się pojawia, wskazuje kierunek skąd nadleci kula. Pozostaje tylko podążyć w tamtą stronę i wyszukać czerwoną kropkę celownika laserowego. Aha, wypadałoby nie dać się zastrzelić, a to wcale nie jest takie łatwe, bo jest ciemno (akcja toczy się w nocy), snajperów jest kilku, a do tego bohatera uparcie poszukuje latający statek. Dajcie się namierzyć jego szperaczowi, a natychmiast otworzy ogień. Nic dziwnego, że prezentujący grę włączył god mode. Chcecie trudnych gier? To dostaniecie. Zaklniecie, gdy zaatakują Was Hybrydy, którym nie sposób nic zrobić, bo ochrania je pole wytworzone przez Shield Drone. To takie małe urządzenie latające przeciwnikom nad głowami. Najpierw trzeba je zestrzelić, żeby myśleć o walce. Insomniac nie pozostawiają graczy bezbronnych. Nowa broń o nazwie Atomizer w podstawowym trybie strzału razi przeciwników prądem, ale to alternatywny tryb sprawia, że ta zabawka ma szansę awansować to mojego top 10 ulubionych broni. Otóż da się wystrzelić wiązkę i połączyć nią kilka Chimer, a następnie zostaną one przyciągnięte do siebie i rozerwane na strzępy. To zemsta za jednego z chłopaków, który próbował walczyć u boku Capelliego, a skończył z urwaną głową.

Las skojarzył mi się z dżunglą w Killzone 3, bo Ziemia w Resistance 3 zmieni się nie do poznania i pojawią się kosmiczne rośliny, w tym wybuchające, gdy w nie strzelić. Chimera przestała się patyczkować, inwazja na naszą planetę weszła w końcową fazę i trwa zmasowany atak oraz przekształcanie planety, by panowały na niej warunki odpowiadające najeźdźcy. Chociaż sami sobie tym narobili problemów, bo w grze pojawią się stworzenia znajdujące się poza kontrolą wspólnej świadomości obcych. Taki stwór, to chociażby pokazany na E3 kilkunastometrowy Widowmaker, który miał ochotę dopaść zarówno Josepha Capelliego, jego kumpli jak i atakował Chimery.

Narzekałem, że Sony nie ciśnie developerów, by ich gry obsługiwały Move i proszę, w Resistance 3 da się grać za pomocą kontrolerów ruchowych, czyli też na Strzelcu. Widziałem również grę w 3D. Jeśli widzieliście Killzone 3 w 3D, to wiecie, czego się spodziewać – będzie dobrze. ■

PS3. X360 > 2K GAMES > WIOSNA 2012

Bioshock: Infinte

Songbird. Zapamiętajcie to imię. Ów stwór wyglądający jak skrzyżowanie Big Daddy'ego z drapieżnym ptakiem może być nowym badassem numer jeden gier video. Jego pisk będzie mi się śnił po nocach. Irrational prezentują publicznie tylko fragmenty dema, które widziałem na E3, a robią to, bo pokazano wiele różnych elementów i chcą o każdym opowiedzieć dostatecznie dużo, żeby nic nikomu nie umknęło. Ale i tak jasne jest, co jest dla nich najważniejsze, co trzymają na sam koniec. Songbirda.

Przez piętnaście lat pilnował, żeby Elizabeth nie uciekła z wieży, w której była zamknięta. Był jej oprawcą, ale też jedynym kontaktem ze światem zewnętrznym i niejako przyjacielem, a nawet rodzicem. Wszak dziewczyna przebywała w zamknięciu od piątego roku życia. Nic dziwnego, że gdy Booker ją uwolnił, poprosiła go, by nie pozwolił, żeby Songbird ją zabrał. Prędzej wolałaby zginąć. A jednak gdy ptaszydło w końcu dopadło bohatera, dziewczyna wybłagała Songbirda, by go nie zabijał. Gotowa była nawet zgodzić się odlecieć ze stworem, byle deWitt przeżył.

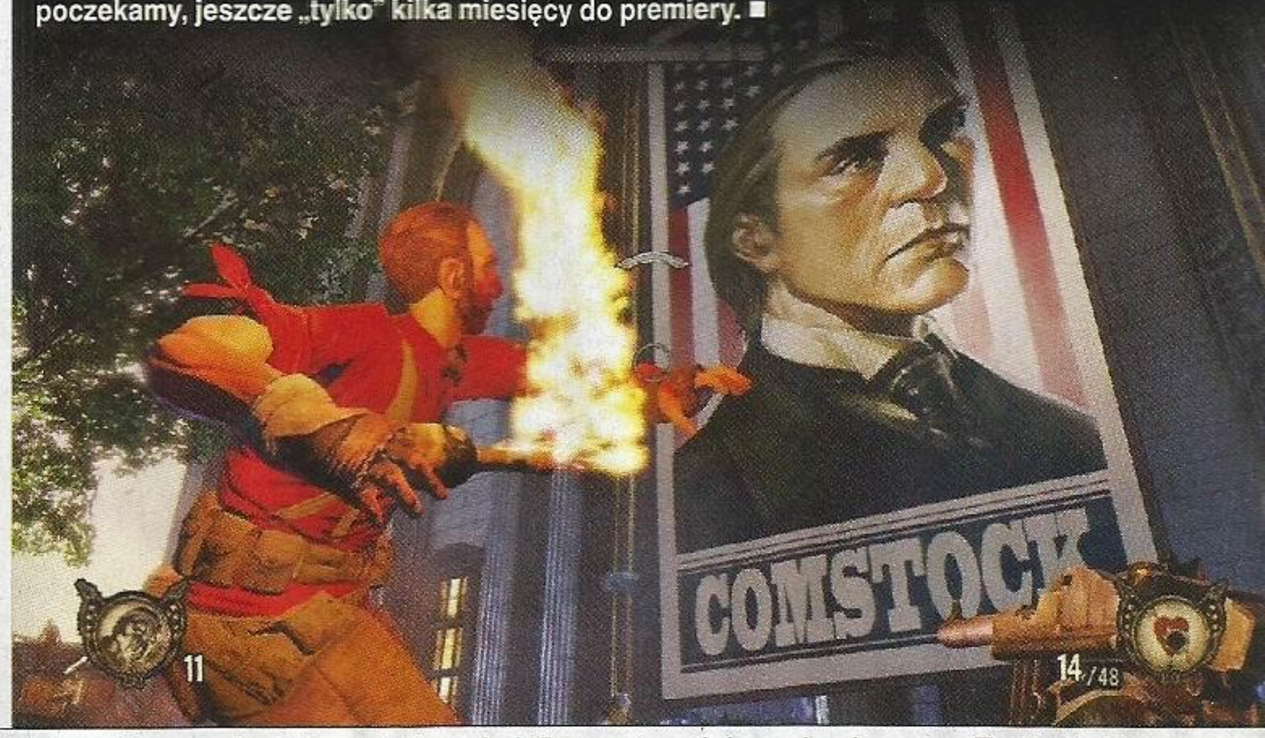
Obserwowałem te wydarzenia zafascynowany. Nie chodzi o cudowną grafikę i design świata. Nie chodzi mi nawet o scenę, gdy stwór dopada bohatera i ciska nim na dobre kilkanaście metrów i Booker wpada do budynku (jak on to przeżył?). Ptaszydło podlatuje, odrywa dach, wskakuje do środka, a oko wściekłe żarzy mu się na czerwono... Chodzi o relację Elizabeth i Songbirda, znacznie głębszą i bardziej skomplikowaną niż relacja Big Daddych z Little Sisters. Stwór zachowuje się jak wściekły, zdradzony kochanek. Dziewczyna nienawidzi go i się go boi, ale potrafi być dla niego czuła. Udaje? No to jest świetną aktorką. Poza tym chodzi o sam motyw, że była więziona od dziecka... Ken Levine i spółka wchodzą na grząski grunt i potrafię wyobrazić sobie spotkanie, na którym ktoś mądry podrzucił propozycję, by nie nazywać Songbirda Big Daddym, bo mogłoby to zostać źle odebrane.

A skoro mowa o Tatuśkach, wygląda na to, że ptaszydło będzie jedyne w swoim rodzaju, a rolę odpowiedników twardzieli-nurków przejmą inne dziwolągi. Handyman, czyli koleżka z sumiastym wąsem i sercem na wierzchu znany z pierwszych zwiastunów wydaje się odpowiednim kandydatem.

Tym razem jednak nie pokazywano walki z Handymanem, a z typami z ugrupowania Vox Populi walczącego o władzę z niejakimi The Founders. To tutejsi splicerzy – może miejsce akcji będzie inne niż poprzednio, ale pewne motywy charakterystyczne dla BioShocka znajdą się w Infinite: upadłe miasto będące niedoszłą utopią, wyniszczająca walka o władzę itd. Goście zachowują się jak zwierzęta, terroryzują ludzi, zabijają w biały dzień, a gdy Booker przeszkadza im w publicznej egzekucji, rzucają się i na niego. Chowanie się za osłonami niewiele daje, bo atakują z każdej strony, także z góry, jeżdżą nawet po szynach (skyline). Walka wyglądała tak, że DeWitt przystawał gdzieś na chwilę, by oddać kilka strzałów, następnie wskakiwał na skyline, strącał wrogów nadjeżdżających z naprzeciwka i siał ołowiem do tych jadących za nim. Piekielnie inteligentne dranie, przeskakiwali z jednej szyny na drugą, zachodzili od tyłu lub boku, kryli się. Bez pomocy Elizabeth byłoby ciężko.

Wiedzieliśmy, że dziewczyna będzie władała potężną mocą, ale wydawało się, że chodzi o pląsmidy. Tymczasem potrafi ona zmaterializować przedmioty znajdujące się w innym, równoległym wymiarze. Proponuje na przykład stworzenie nowego skyline'u albo wagonu, który zasłoni bohaterów przed strzałami. Gracz wybierze, czy chce się ukryć, czy woli skorzystać z nowej drogi ucieczki. Co ciekawe, Eli nie potrafi całkowicie kontrolować swojej mocy i w jednej ze scen, gdy próbowała uleczyć zdychającego konia, otworzyła portal do świata z 1983 roku. W kinie właśnie wyświetlano „Zemstę Jedi"...

W sieci już trwają spekulacje, czy podróże w czasie posłużą autorom do zalepienia dziury pomiędzy Infnite a poprzednimi BioShockami. Wolimy nie zgadywać i grzecznie poczekamy, jeszcze „tylko" kilka miesięcy do premiery. ■



Yoichi Wada potwierdził, że Square Enix chce zrestartować więcej swoich starszych marek tak, jak Crystal Dynamics dokonało tego z Tomb Raiderem

SoulCalibur V

SoulCalibur powraca! Namco długo kazało czekać na piątą część. Planowana jest na przyszły rok, a na razie wciąż znajduje się we wczesnej fazie produkcji, w związku z czym nie można było zagrać podczas tegorocznego E3. Nie znaczy to jednak, że nie zaprezentowano fragmentów rozgrywki.

Najpierw jednak trochę historii. Akcja piątego SoulCalibura będzie miała miejsce aż siedemnaście lat po wydarzeniach z części czwartej. Oznacza to, że powracający wojownicy będą odpowiednio starsi. To bodajże pierwsza taka sytuacja w tej serii, bo do tej pory mniej więcej zachowywana była ciągłość opowieści. W sumie postaci ma być od dwudziestu do trzydziestu, z czego tylko około połowa ma być nam znajoma. Cóż, czas robi swoje i niektórzy musieli wypaść z obiegu. Na pewno nie zabraknie związanego z serią od początku Mitsurugiego, obecnego na zwiastunie, choć piętno czasu widać na nim od razu. Z drugiej strony siwizna i zmarszczki wzmagają tylko respekt przed doświadczonym samurajem.

Dwójka zaprezentowanych nowych wojowników, a przy okazji głównych bohaterów fabuły, to dzieci Sophitii: Patroklos i Pyrrha. Podobnie jak matka, oboje walczą przy użyciu krótkich mieczy i tarcz, choć z tej dwójki to chłopak wydaje się być tym bardziej ofensywnie nastawionym wojownikiem. Pyrrha z kolei wygląda na bardziej zwinną i szybszą. Producenci nie zająknęli się na razie w kwestii zmian w systemie walki, ale sądząc po tym, co do tej pory widzieliśmy, nie powinniśmy spodziewać się zbyt wielu nowości. Gra wygląda oczywiście ładniej, bardziej efektownie, a plansze porażają ilością detali, ale nie jest to nic, co przy dobrych wiatrach nie mogłoby uchodzić za SoulCalibura czwartego. Nadzieję na zmiany można pokładać w nowych postaciach, ale kto się założy, że nie będą to tylko nowe twarzy do starych stylów walki? ■

PES 2012

EA chwali się swoim trio nowości w Fifie 12, ale Konami nie zasypia gruszek w popiele i stara się uczynić z PES 2012 najbardziej realistyczny symulator piłki nożnej. W tym roku prawie cała para idzie w sztuczną inteligencję. Nie tylko drużyny przeciwnej, ale również, a może raczej przede wszystkim, sterowanych przez konsolę kolegów z drużyny. Celem jest, by gracz mógł skupić się na graczu z piłką i nie musiał pilnować reszty kolegów. Mają oni lepiej wystawiać się do piłki, będą także lepiej łatali wyrwy w defensywie, każdy działając niejako indywidualnie. Wszystkie te zmiany mają na celu z jednej strony ułatwienie konstruowania akcji, a z drugiej utrudnienie przebicia się przez blok defensywny przeciwnika. Niektórzy zawodnicy specjalnie ściągają na siebie obrońców, po prostu wykonują jakiś ruch i nawet jeśli nie zamierzają wziąć udziału w akcji, sprawiają, że przeciwnik nie może ich zignorować. Poprawie ulegnie również inteligencja bramkarzy. Już teraz nie popełniali praktycznie żadnych błędów, nie wypuszczali piłki z rąk, czy głupio patrzyli się, gdy tuż przy linii bramkowej toczyła się bezpańska piłka.

Nie dziwi, że mówi się o innych, szeroko zakrojonych ulepszeniach w stosunku do ubiegłorocznej edycji. W dziwny sposób podkreśla się znaczny postęp w aspektach, którymi chwali się również EA Sports: w kolizjach, animacji, sterowaniu, dryblingu i – niespodzianka – grze w obronie. Będzie brany pod uwagę indywidualny styl gry zawodników. Dani Alves będzie często podłączał się do ataku, licząc na dokładne podanie od Xaviego lub Iniesty, tak jak to czyni w rzeczywistości. Czyżby Konami podpatrzyło Personality Plus u konkurencji? Jeśli tak, to dobrze, niech podpatrują, uczą się od EA i robią jak najlepszego PESa. Cieszy potwierdzenie, że Konami zaklepało licencję zarówno na Ligę Mistrzów, jak i Ligę Europejską. Ciekawe czy będziemy mogli zagrać którymś z polskich klubów. Oby nie odpadły z europejskich pucharów jeszcze przed końcem wakacji. ■

Bodycount

Black był w opinii wielu najładniejszym i najlepszym shooterem FPP na PS2, niestety nigdy nie doczekał się kontynuacji. Teraz może się to zmienić, bo choć Bodycount nosi inny tytuł, to jeśli chodzi o rozgrywkę jest spadkobiercą Blacka. Bodycount może pochwalić się jeszcze bardziej imponującym modelem zniszczeń. Większość małych i średnich rozmiarów budynków można rozwalić lub przynajmniej wyburzyć wszystkie ściany. Nieźle wyglądało starcie z napakowanym Murzynem dzierżącym przenośnego miniguna: należało zmusić go, by podążając za graczem, obchodził naokoło budynek i jednocześnie rzucać mu pod nogi miny. Wraz z eksplozjami w pył zamieniały się kolejne partie budowli, a po dwóch-trzech takich zabiegach wielkolud wreszcie padł martwy.

Nacisk na destrukcję pozostał bez zmian, ale Bodycount stawia na nieco bardziej radosny charakter zabawy niż Black. Nie chodzi o to, że gra nie będzie brutalna, ale o dużo bardziej zróżnicowaną paletę barw. Slumsy, jedna z pierwszych miejscówek w grze, pomimo tego że brudne, są bardzo kolorowe, do tego rozświetlane ostrym światłem słonecznym. Do radosnego charakteru przyczyniają się także liczniki punktowe, mnożniki combosów i oceny przyznawane na koniec każdego etapu. Jakby tego było mało, z zabitych wrogów wylatują wielobarwne hologramy, reprezentujące amunicję, granaty czy punkty, za które pomiędzy misjami można kupować ulepszenia.

Autorzy obiecują dynamiczną sztuczną inteligencję przeciwników oraz obecność trzech frakcji na polu walki, co ma pozwolić na sytuację, w której wrogowie wystrzelają się nawzajem sami. Z tym, że w Bodycount liczy się to, ilu przeciwników gracz osobiście pośle do piachu, więc taka zagrywka owocowałaby słabym rezultatem punktowym na koniec – jednak pomysł brzmi intrygująco. Trzymajmy kciuki, by ambitne pomysły twórców jednak wypaliły. ■

David Jaffe: "Chcielibyśmy wspierać Twisted Metal, wydając DLC"

Gears of War 3

X360 > EPIC GAMES > WRZESIEŃ 2011

Przesunięcie premiery trzecich Gearsów na wrzesień tego roku pozwoliło Epic Games nie tylko dłużej popracować nad trybem multiplayer, lecz także jeszcze raz zagościć z grą w Los Angeles. I cóż tam pokazali? Przede wszystkim, kolejny fragment singlowej kampanii, rozgrywający się na lotniskowcu stanowiącym ostatni przyczółek osaczonej przez Szarańczę ludzkości. Cliff Bleszinski rozegrał go w kooperacji i to z nie byle kim, gdyż w rolę drugiego gracza wcielił się sam Ice T. Odnośnie samej gry – demo rozpoczyna się w momencie, gdy statek zostaje zaatakowany przez Lewiatana, olbrzymie stworzenie poddane działaniu świecącej Emulsji. Marcus i spółka najpierw muszą odeprzeć atak bestii, której udało się wybić dziurę w burcie na jednym z niższych pokładów. Po krótkiej, acz wybuchowej wymianie ognia, walka przeniosła się na lądowisko, gdzie oddział musiał uciekać przed śmiercionośnymi mackami stwora, by w końcu dotrzeć do magazynu. Czekające tam Silverbacki, czyli mechopodobne zbroje kroczące, pozwoliły bohaterom stoczyć bardziej wyrównaną walkę z olbrzymim stworem. Kilka minut i jedną solidną eksplozję później Lewiatan skonał, a demo dobiegło końca.

Nikogo chyba nie zdziwi fakt, iż gra prezentuje się świetnie. Widać, że autorzy wzięli sobie do serca, że ma to być zwieńczenie trylogii, skutkiem czego od samego początku będą cieszyły nas tak epickie sceny. Widać także, że Epic nie próżnowali, dopieszczając silnik graficzny jak tylko się dało. Otoczenie ulega zniszczeniom na dużo większą skalę i w dużo bardziej naturalny sposób niż w poprzednich częściach. Oprócz kampanii, zaprezentowano także grę wieloosobową, w tym niezastąpioną Hordę, a także nowy tryb Beast, pozwalający graczom wcielić się w różne klasy Locustów (także mocarnych Berserkerów). Trudno na temat tej gry powiedzieć coś, czego fani zagrywający się wersją beta jeszcze by nie wiedzieli. Zapowiada się najładniejsza i najbardziej spektakularna odsłona serii. Pozostaje już tylko odliczać dni do premiery. ■

The Lord of the Rings Wojna na Północy

Autorzy ze Snowblind Studios utrzymują, że Wojna na Północy (w oryginale War in the North) będzie grą trudną i nawet widziałem na ubiegłorocznym gamescomie, jak trzy osoby ze studia, prezentujące ją w akcji, dostały łupnia od jakiegoś trola. Właśnie dlatego spodziewałem się, że zginę co najmniej raz grając w demo na E3. Tymczasem albo był ustawiony niski poziom trudności, albo autorzy trochę ściemnili.

Do wyboru były trzy postacie, ja wcieliłem się w Farina, jednego z najlepszych synów Ereboru, królestwa krasnoludów. Niby to tak zwany tank, czyli idzie na pierwszy ogień i skupia na sobie uwagę przeciwników, ale chwyciłem za łuk i ostrzeliwałem nacierających orków z daleka. Skoro moi partnerzy nie mieli nic przeciwko temu, to czemu nie? Dwaj pozostali gracze wcielili się w rangera Eradana oraz w eflicę Andriel, pochodzącą oczywiście z Rivendell. Trójka wyrusza na północ, by zobaczyć, czy to prawda, że Sauron formuje tam armię, a jeśli tak, to muszą mu w tym przeszkodzić. Twórcy pieką w ten sposób dwie, a nawet trzy pieczenie na jednym ogniu. Fani uwielbiają takie trio – krasnolud, człowiek i elf, a do tego są to na tyle zróżnicowane postacie, że każdy gracz znajdzie swojego faworyta. Ponadto, Snowblind nie muszą po raz tysięczny opowiadać historii Aragorna, Gimliego i Legolasa. Zabiorą fanów w miejsca, o których do tej pory tylko czytali, na przykład do miasta Fornost, które jest opuszczone niemal od tysiąca lat.

Demko nie pokazało niczego ambitnego. Strzelanie z łuku czy rzucanie czarów wygląda jak strzelanie w każdym shooterze TPP, czyli kamera najeżdża nad bark postaci w residentowo-gearsowym stylu. Przeciwnicy byli na tyle powolni, że nawet gdy gonili moją postać, byłem w stanie odbiec tak daleko, że zdążyłem odwrócić się, wycelować i strzelić zanim się zbliżyli.

Na koniec moja ekipa musiała osłaniać dwóch bliźniaków - synów Elronda, gdy próbowali otworzyć bramę do twierdzy. Trole padały od strzał tak szybko, że nawet nie dały rady się zbliżyć. Przeciwnicy napierali najpierw powoli z jednej strony, później z innej, a na końcu z trzech kierunków. Możliwe, że po prostu trafiłem na dobrych dwóch graczy i udało nam się zgrać. To będzie klucz do sukcesu. ■

Forza Motorsport 4

Inni mają Autologi, a Forza ma Autovistę, czyli tryb, w którym można podchodzić do pięknie wymodelowanych wirtualnych samochodów i oglądać je z każdej strony. Oczywiście wymagana jest do tego kamera Kinect. Da się otworzyć drzwi, wsiąść za kierownicą i posłuchać informacji o samochodzie. Miłośników motoryzacji ucieszy głos Jeremy'ego Clarksona z programu Top Gear.

A jak Kinect wykorzystywany jest w trakcie jazdy? Turn 10 wykorzystali kamerę na przykład do headtrackingu i jest to o tyle lepsze niż w Gran Turismo 5, że kamera nie ma najmniejszych problemów z wychwyceniem nawet delikatnych ruchów głową. PS Eye nie radziło sobie z tym najlepiej w ciemnym pomieszczeniu. Tyle że rozglądanie się po kokpicie i patrzenie na rywali jadących z boku albo po prostu podziwianie widoków, to tylko dodatek do gry. Fajnie wygląda, owszem, ale nie jest to nikomu do szczęścia potrzebne. To co jeszcze Turn 10 oferują posiadaczom Kinecta? Możliwe jest kierowanie autem, ale muszę Was rozczarować. Zabawa ograniczy się wyłącznie do trzymania rąk przed sobą, niby na kierownicy, i do skręcania w lewo lub w prawo. Koniec. Nie da się przyspieszać ani zwalniać, bo te obowiązki weźmie na siebie konsola. Zawodowi kierowcy nie będą czerpali radości z takiego prawie-samograja.

Tryb kariery nigdy nie należał do najmocniejszych punktów Forzy. Zawsze był kiepsko zaprojektowany, ale to ma ulec zmianie w „czwórce", by gracze nie ziewali z nudów jeżdżąc w kółko po jednej trasie. Gra będzie rzucała ich po całym świecie, a od czasu do czasu monotonię wyścigów i tuningowania auta przełamią zadania, w których trzeba będzie spełnić określone warunki. Może to być przejazd na czas albo konieczność wyprzedzenia na jednym okrążeniu pewnej liczby samochodów.

W sieci gracze zbiorą się w „klubach", czyli grupach dla ludzi o konkretnych preferencjach i zainteresowaniach. Mogą to być osoby lubiące tuningowanie aut albo personalizowanie, czyli malowanie samochodów po swojemu. A w wyścigach sieciowych będzie mogło wziąć udział aż szesnaście osób. Czy Forza 4 pobije GT5? Przekonamy się jesienią. ■

Uncharted 3 Oszustwo Drake'a

To było jasne jak Słońce, że Elena i Chloe pojawią się w Uncharted 3, ale i tak bardzo ucieszyliśmy się, gdy Naughty Dog oficjalnie potwierdzili ich występ. Długo kazali na to czekać. Jasne też było, że w grze znajdzie się grywalna scena pościgu za odlatującym samolotem i Drakę będzie miał wiele wspólnego z tym, że maszyna rozbije się na pustyni. Ten gość tak ma. Nathan spróbuje dorwać samolot jeszcze na lotnisku, ale tym razem poprosi Elenę, by trzymała się z daleka. Widać, że miłość między tą dwójką kwitnie, co oczywiście cieszy, bo po pierwsze wszyscy im kibicujemy, a po drugie – byłoby strasznie tanie, gdyby okazało się, że rozeszli się po wydarzeniach z drugiej części i teraz być może znowu się zejdą.

Pościg jeepem za startującym samolotem i przeskok z auta na koło, to tylko jedna z zapierających dech scen akcji. Już na pokładzie Drake'a dorwie jakiś dwumetrowy Arab i spuści mu manto. Nie on jeden zrobi to w Uncharted 3 – bohatera zleje też łysy Brytyjczyk z twarzy i postury podobny do Jasona Stathama. Wspomniany Arab wyrzuci bohatera z samolotu wraz z ładunkiem, a Drake w ostatniej chwili chwyci się liny... A zresztą, nie ma co za dużo opowiadać, lepiej poczekać do listopada i zobaczyć owe atrakcje na własne oczy.

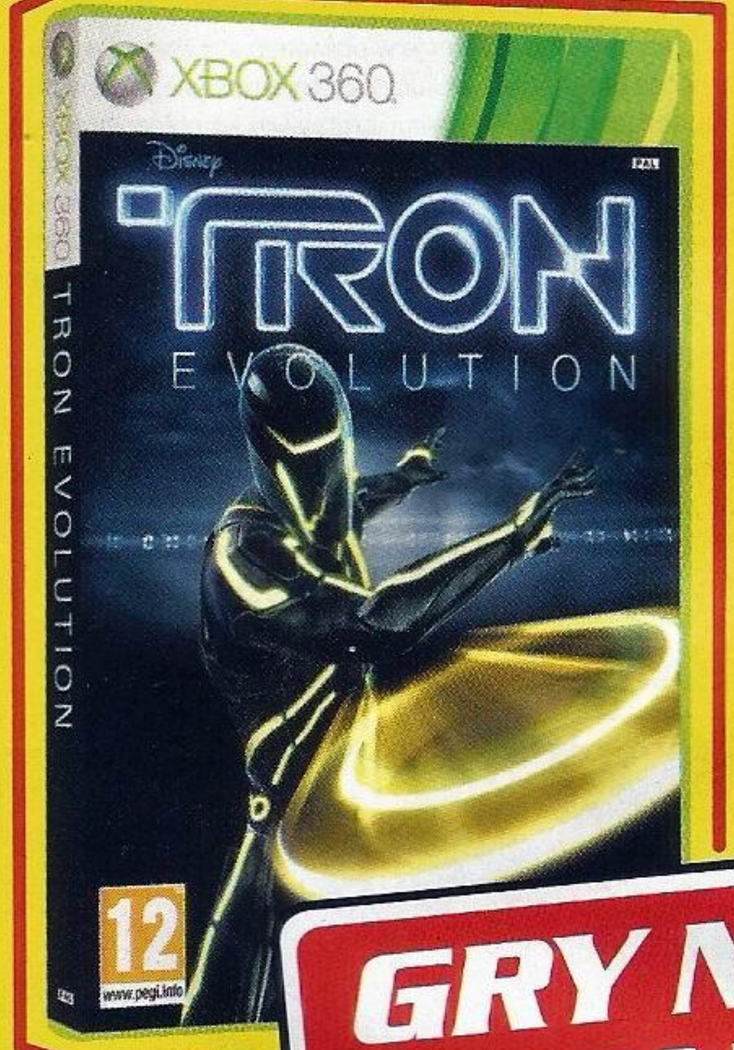
Zagrałem w nowy multiplayerowy tryb 2 vs. 2 vs. 2, w którym mierzą się ze sobą trzy dwuosobowe grupy. Walka w hangarze nie była interesująca, bo co fajnego jest w ganianiu się pomiędzy kontenerami i wspinaniu się na nie? Co innego mapa we Francji, na podwórzu zniszczonej rezydencji, która spłonie w trybie fabularnym, a także w niektórych jej pomieszczeniach. Część z nich już się pali, ale ogień nie rozprzestrzenia się w trakcie rozgrywki. Szkoda, mogłoby być jeszcze ciekawiej. Ale i bez tego mapa jest świetna – wielopoziomowa, budynek jest zniszczony, brakuje kilku ścian, jest sporo dziur, co sprawia, że można przeciwnika zajść z każdej strony. Są liny, po których można szybko zjechać na podwórze, a także z dwoma stanowiskami cekaemów. Jeden gracz powinien osłaniać drugiego, zajmującego się sianiem pożogi ze stacjonarnego karabinu. Można jednak spróbować rozdzielić się, na takiej zasadzie, że jeden porusza się na dole i wyczekuje na przebiegającego przeciwnika, a drugi osłania go z góry, np. ze snajperki. Trzeba jednak uważać, bo działa Buddy System, umożliwiający graczom m.in. zrespawnować się obok partnera, więc w trakcie walki nagle może okazać się, że przeciwników jest dwóch, a nie jeden.

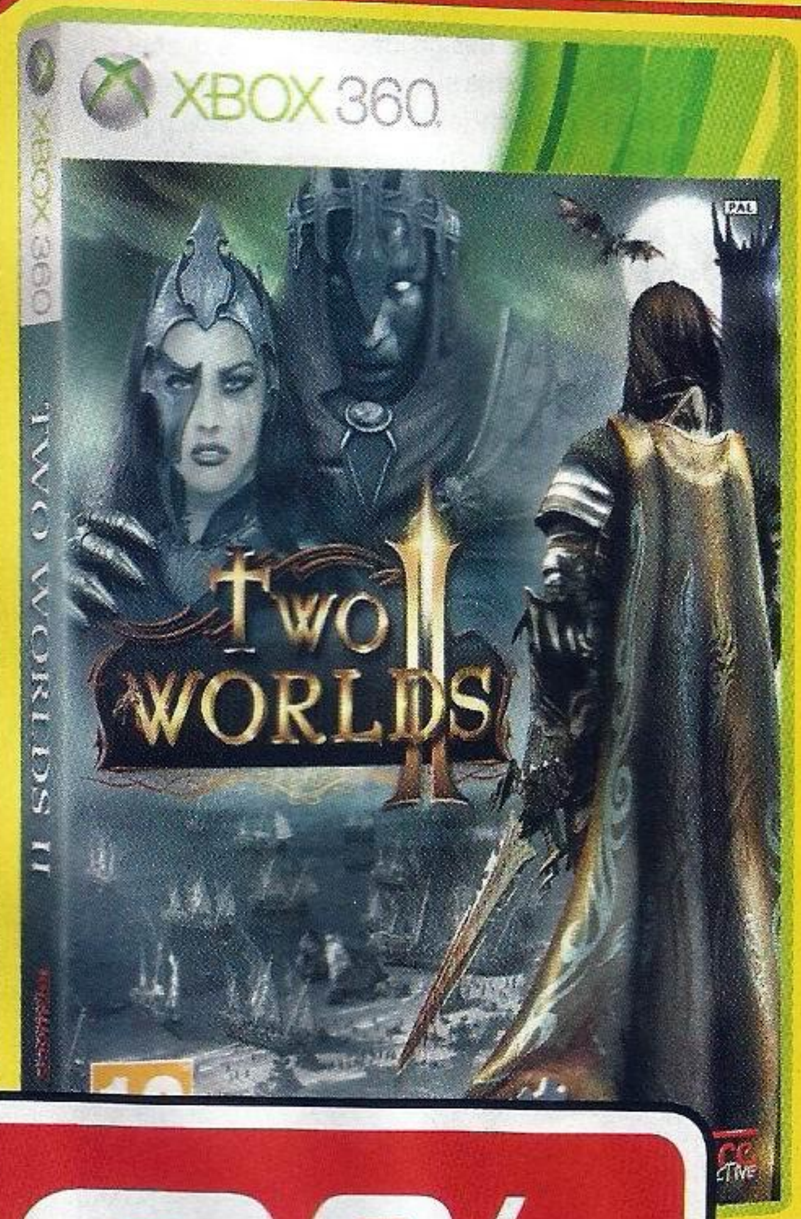
Oczywiście rozgrywka w parach w multi nie jest niczym nowym, ale chodzi o to, czy sprawdza się w Uncharted 3. Ja nie mogłem oderwać się od pada, co chyba jest najlepszą odpowiedzią. Dobrze, że Naughty Dog wprowadzają ten tryb, bo łatwiej znaleźć jedną sensowną osobę do grania, która potrafi ogarnąć temat współpracy niż całą grupę. ■

Monolith Soft (Xenosaga) tworzą nowy tytuł na Wii U... J.K. Rowling i Sony stworzą Pottermore – hybrydę strony / gry / interaktywnej opowieści

WIELKA WAKACYJNA WYPRZEDAŻ

Promocji szukaj w dobrych sklepach z grami! Uwaga - oferta ograniczona czasowo!*





GRY NA PC I KONSOLE

-50%

Pełna lista tytułów w wyprzedaży

- Arcania: Gothic 4 PC
- Homefront PC X360 PS3
- Ogniem i Mieczem: Dzikie Pola PC
- Two Worlds II PC X360 PS3
- Disciples III: Wskrzeszenie - Hordy Nieumarłych PC
- Tron Evolution PC X360 PS3
- Yakuza 4 PS3
- Gray Matter PC
- Tropico 3: Władza Absolutna PC
- Megamind X360 PS3

WYPRZEDAŻ OBEJMUJE RÓWNIEŻ

EDYCJE SPECJALNE

CDPROJEKT *Promocja trwa od 15 czerwca do 31 lipca 2011

CD Projekt nie gwarantuje obecności promocji w każdym punkcie sprzedaży.
©2011 CD Projekt Sp. z o.o. Wszystkie pozostałe logotypy,wzory i znaki towarowe należą do swoich właścicieli i zostały użyte za ich zgodą. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Dark Souls

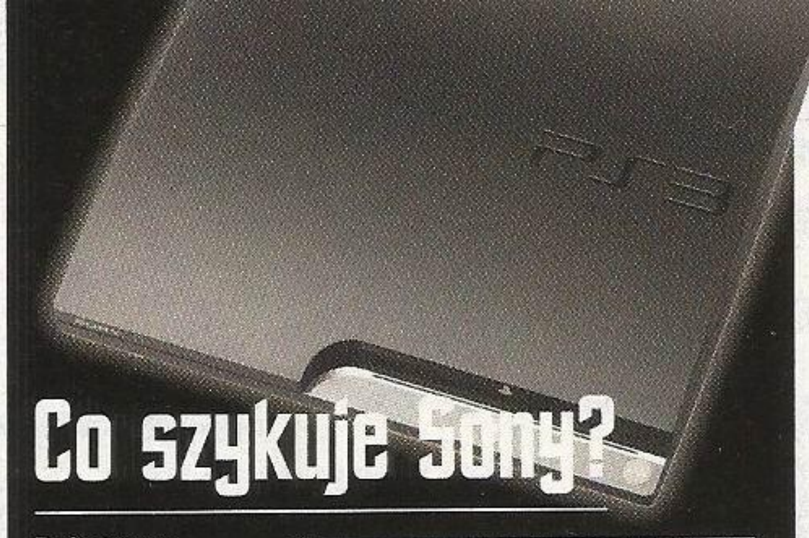
Ekipa sadystów z From Software zarzeka się, że Dark Souls nie jest bezpośrednią kontynuacją Demon's Souls, ale wersja demonstracyjna zaprezentowana na E3 była jak scena z Matrixa, w której Neo dwukrotnie zobaczył czarnego kota. Dopiero bliższe zapoznanie się z Dark Souls pozwala dostrzec jak wiele zmian wprowadzili Japończycy. Zaczynając od poprawionej grafiki i animacji postaci (efekty światła i ognia zachwycają), poprzez fenomenalnie zaprojektowanych przeciwników (za design już dajemy grze dychę; tutejszych nieumarłych można się naprawdę wystraszyć), a kończąc na takich detalach, jak fachowe ekrany ekwipunku i bardziej zróżnicowana kolorystyka poziomów. Znacznie lepiej zaznaczone zostały różnice w klasach postaci – choćby w tym, jak poruszają się mając na sobie lekką lub ciężką zbroję. Było to szczególnie zauważalne, gdyż większość dziennikarzy po prostu uciekała przed przeciwnikami, bojąc się stanąć z nimi do otwartej walki.

System podpowiedzi od innych, zazwyczaj martwych bohaterów (graczy) powróci w Dark Souls. W demie zaprezentowany został również majestatyczny smok, ale chodzą słuchy, że na E3 nie znalazł się choćby jeden odważny śmiałek, który byłby w stanie ubić przerażającego gada. Myśleliście, że gra będzie prostsza? Nic z tego, będziecie płakać i rzucać padami, jak w Demon's Souls. Dark Souls nie wybaczy błędów i zarżnie Waszych bohaterów bez mrugnięcia okiem. ■

Need for Speed: The Run

Wysiadanie z samochodu pomysłem na odświeżenie serii NFS? Trochę EA pojechali, pardon, pobiegli. Chociaż, jak na razie wygląda na to, że owe wysiadki będą jedynie scenkami przerywnikowymi przetykanymi QTE. Wciśnij X, żeby przeskoczyć na dach sąsiedniego budynku, klepnij A albo kółko, żeby pobić policjanta i zabrać mu auto. Taka forma opowiadania historii, poprzez przerywanie gry na chwilę, by za moment płynnie wrócić do jazdy, jest na pewno lepsza, niż używanie przerywników filmowych po zakończeniu zabawy. Przecież nie da się nikogo zmusić do ich oglądania, chyba, że nie można ich skipnąć. Zachętą do grania w trybie fabularnym będzie również Autolog. Został wprowadzony w Hot Pursuit, pojawił się też w Shift 2, a chodzi o system zbierający informacje o osiągach gracza i powiadamiający o nich jego znajomych.

Gra działa na silniku Frostbite 2.0, czyli tym samym, na którym powstaje Battlefield 3. Wygląda ślicznie, zwłaszcza gra świateł. Gorzej z fizyką, no chyba, że po prostu samochód, który prowadziłem, to zakamuflowany czołg. Był ciężki i opornie reagował, gdy próbowałem skręcać. Przyznam, że spodziewałem się zręcznościowego modelu jazdy. Czemu? Skoro autorzy chcą stworzyć hollywoodzki grywalny film o szybkich samochodach, na dodatek czasami – jak w demie – uciekających przed strzelającym do nich helikopterem, to oczekiwałem radosnej jazdy. Ale może właśnie dlatego The Run mnie zainteresowało, bo teraz stanowi dla mnie jeszcze większą zagwozdkę. ■



Co szykuje Sony?

Bohaterem *Medieval Moves: Deadmund's Quest* jest tytułowy Deadmund. To wariacja imienia Edmund, a chodzi o to, że klątwa zmieniła go w szkieletora. Wkurzony chwyta za miecz, łuk, nie zapomina o gwiazdkach (ninja?) i wyrusza na wyprawę, skopać kilka tyłków. To gra „na szynach" – bohater porusza się sam, a gracz w wybranych momentach decyduje, którą z dwóch ścieżek chce pójść. Korzystanie z łuku jest identyczne jak w Sports Champions, czyli trzeba sięgnąć za plecy ręką trzymającą Move,

żeby wyjąć strzałę z kołczanu. Plusik za to, że można grać jednym kontrolerem. Premiera jesienią.

A w 2012 powróci *Sly Cooper w Thieves in Time*, a wraz z nim grywalni Bentley, Murray i być może ktoś jeszcze. Grę robi Sanzaru, twórcy Sly Trilogy. Nowe przygody szopa na PS3 nie szokują grafiką, jak to było w przypadku Ratchet & Clank, ale i tak do oprawy ciężko mieć zastrzeżenia. Fachowe cel-shading i efekty świetlne robią swoje. Sly będzie kolekcjonował przebrania i używał ich w trakcie gry, np. zbroja samuraja przyda się do odbicia kul ognia rzuconych przez bossa. Da się też powrócić do zaliczonych poziomów i tam użyć przebrania, by dostać się we wcześniej niedostępne miejsca.

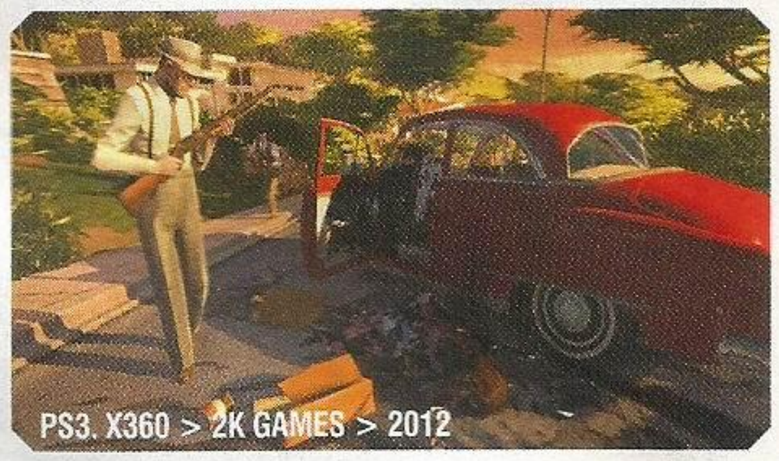
Także w przyszłym roku na PS3 i PS Vita ukaże się *Dust 514*, kosmiczny shooter FPP połączony z komputerowym MMO Eve Online. Gracze będą grali na tych samych serwerach i poczynania konsolowców wpłyną na to, co będzie działo się w Eve, jak i na odwrót. W Dust stworzymy własnego najemnika, który dołączy do innych graczy w bitwach na dużą skalę. Za swoją pracę gracz otrzyma kredyty, które będzie mógł wykorzystać grając w Eve, ale można skupić się na byciu wojownikiem i zignorować ekonomiczną stronę pecetowego MMO. To pierwszy tego typu projekt, a gdy wypali, to... czekamy na worldofwarcraftowy odpowiednik Dust 514.

Nie po raz pierwszy posiadacze PS3 będą mieli okazję kupić kolekcje starszych gier w HD. Ale po raz pierwszy ukaże się kolekcja gier z PSP. Mowa o *God of War Origins Collection* zawierającej Chains of Olympus i Ducha Sparty. W obie gry będzie można zagrać w 3D, podobnie jak w *ICO and Shadow of the Colossus Collection*. Do sklepów trafią już we wrześniu. Gry Team ICO to pozycja obowiązkowa, bo w HD, z płynną animacją i w formacie 16:9 prezentują się po prostu doskonale. A jeśli chodzi o rozgrywkę, nie postarzały się ani trochę. ■

DmC Devil May Cry

Fani serii Devil May Cry mogą ugasić pochodnie i zawrócić krucjatę, która zmierzała w kierunku siedziby Ninja Theory. Dante pojawił się na E3 i zignorował wszystkich graczy narzekających na jego nowy, młodzieńczy wizerunek (i irokeza a la Cristiano Ronaldo). Przy okazji wyciął też w pień setkę demonów, pokazując, że jest w doskonałej formie i brał lekcje szermierki u Nariko z Heavenly Sword. Chłopak podpatrzył też jak walczyć w powietrzu, nie dotykając choćby na sekundę ziemi, co lata temu uskuteczniał Raikoh w dwóch częściach Otogi. Na szczęście w jego arsenale pozostały klasyczne zagrania w stylu Devil May Cry; Dante wybija przeciwników w powietrze oraz utrzymuje w powietrzu strzelając do nich z dwóch pistoletów, a sekundę później doskakuje do nich, tnąc ich na kawałki szybkimi, brutalnymi kombinacjami. I choć został nażelowanym brunetem, to jego włosy siwieją, gdy młodziak przyjmuje demoniczną formę. Z poprzednich części Ninja Theory zaczerpnęli też nieco pomysłów na architekturę poziomów. Gotycka katedra przypomina tę z jedynki, a wąskie uliczki spokojnego miasteczka wycięto niemalże z dwójki. Miejscówki wyglądają doskonale w HD, przynajmniej do momentu, gdy zaczynają się rozpadać na kawałeczki, co przywodzi na myśl filmową Incepcję. Limbo City skrywa niejedną tajemnicę i Dante będzie musiał przelać morze krwi, by je wszystkie poznać. A my nadal czekamy na zapowiedź randki z Trish, bo mamy nadzieję, że pojawi się w DmC. ■

XCOM



Jordan Thomas ma szansę pokazać XCOMem, że jest artystą nie gorszym od Kena Levine. Nieprzypadkowo wspominam ojca BioShock, bo Thomas był reżyserem sequela. Ja w niego wierzę, ale będzie ciężko, bo XCOM na razie nie zachwyca. Na misje gracz udaje się w towarzystwie dwóch agentów, którym można wydawać rozkazy, wybierając je z okrągłego menu, jak w Mass Effect. Szkoda, że 2K Marin nie podglądali projektów postaci w gwiezdnej sadze BioWare. Może wymyśliliby ciekawszych kosmitów, a nie człekokształtne maszyny. Co złego było w Sectoidach (szaraki) i Mutonach? Pod koniec dema bohater trafił do świata obcych, wyglądającego jak skrzyżowanie Cybertrona z TRONem. Może da się atakować kosmitów na ich własnym terenie?

Porzucono pomysł, by agenci mogli zginąć w trakcie misji. Najwyżej wrócą do bazy ranni i będą dochodzili do siebie przez kilka tygodni, czyli nie da się skorzystać z ich usług. A to duża strata, bo w trakcie gry będą rozwijali się i uczyli nowych perków. Mogą np. wytworzyć pole ochronne, chroniące nawet przed atakami Titana – tego kółka prującego promieniem dezintegrującym. Thomas zapowiedział opcję wysłania agentów na misje poboczne, „dokładnie tak jak w Final Fantasy Tactics".

Kosmitów można złapać i przejąć ich technologię, w demie bohater przechwycił wieżyczkę. Mógł ją zabrać do laboratorium, ale zdecydował się użyć jej w walce. I na koniec: XCOM przestał być exclusivem dla Xboxa 360 i ukaże się też na PS3. ■

Yoshinori Ono: "Chciałbym, by gracze mogli zmieniać wygląd postaci w grach z serii Street Fighter"... W Binary Domain zagramy w lutym 2012 roku

Rage

Trzy tygodnie dłużej przyjdzie nam czekać na Rage, bo id rzekomo potrzebują jeszcze trochę czasu na dopieszczenie gry. Ja w demie nie widziałem żadnych niedoróbek, ale coś musi porządnie Carmackowi nie grać, skoro zdecydował się przesunąć premierę bliżej Modern Warfare 3.

Quake Live zmylił mnie, bo uwierzyłem, że wszystkie gry id Software są superszybkie, a tutaj należy zwolnić i pomyśleć, jak podejść do kolejnego starcia. Jakie było moje zdziwienie, gdy po kilku wymianach ognia okazało się, że szanse bohatera na przeżycie spadły niemal do zera, bo zabrakło mi amunicji. Przeszukałem zabitych i znalazłem raptem kilkanaście nabojów. Ograniczenie się do headshotów nie przyniosło rezultatu, bo bandziory, do których strzelałem chroniły głowy kaskami.

Nie wiem gdzie toczyła się akcja – chodziłem po jakichś korytarzach, niektórych pomieszczeń strzegły kamery i gdy wszedłem w ich pole widzenia, aktywowały się wieżyczki. Granaty EMP załatwiły sprawę. Przydały się też do wyłączenia wiązek laserowych, tu i ówdzie blokujących przejście. To obskurna, zniszczona miejscówka, ale nie dopatrzyłem się słabej tekstury czy ząbkowanych krawędzi. Animacja superpłynna, dla mnie Rage cały czas wygląda jak demo technologiczne silnika id Tech 5. To potężne narzędzie i zupełnie nie rozumiem, dlaczego Bethesda nie chce skorzystać z niego przy tworzeniu kolejnych Falloutów. Tym bardziej, że nie tylko w zamkniętych pomieszczeniach gra wygląda ładnie – zachwycają również otwarte tereny, a twarze napotkanych w miasteczku postaci są nieprawdopodobne.

Wróćmy do dema. Pozytywnie zaskoczył mnie wysoki poziom trudności. Niektórzy przeciwnicy może i pakują się wprost pod lufę, ale wiedzą, co robią, bo są dobrze opancerzeni. Potrafią mocno przyłożyć. Nie zliczę ile razy cudem uchodziłem z życiem po takim ataku i grzecznościowej wymianie ciosów kolbą. Inni szukają osłon, nie wychylają się, stawiają ogień zaporowy, osłaniając kumpli i pozwalając im zajść bohatera z boku. Krótko mówiąc myślą i chwała im za to.

Wypróbowałem kilka dostępnych giwer. Shotgun jest zaskakująco słaby, nawet z bliska nie siał takiego spustoszenia, jak można było się spodziewać, więc nie sprawdził się przeciwko szarżującym wrogom. Karabin maszynowy też mocą nie zachwycił. A może id specjalnie zrobili takie słabe bronie? Zmusili mnie w ten sposób do stawiania wieżyczek oraz korzystania z pomocy małego arachnoidalnego robota z minigunem, który chodził wszędzie za bohaterem i siał niemałe spustoszenie. Taki robocik stawał się od razu celem numer jeden, przeciwnicy próbowali podbiec, by rozwalić go kopniakiem. Ja w spokoju mierzyłem do nich z daleka ze snajperki albo strzelałem z kuszy. Bełty wyrządzają większe szkody niż ołów. Fajna gra, śliczna, wymagająca, inna niż większość dzisiejszych FPSów. Nie sądzę, żeby stała się przełomem, jak Quake czy Doom, ale trzymam kciuki, by zyskała fanów, bo poskryptowanych shooterów już powoli mam dość i chciałbym więcej takich Rage'ów. ■

Prototype 2

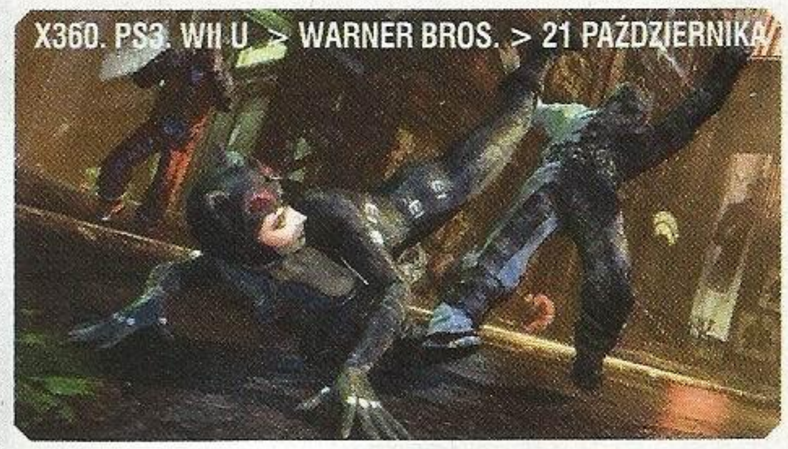
Zgadzam się z developerami, że znacznie łatwiej wczuć się w Hellera i zrozumieć jego motywy, niż próbować zidentyfikować się z Mercerem cierpiącym na amnezję. Gość po prostu mści się za śmierć żony i córki. Proste. Aż chce się siać pożogę. Nowy Jork podzielony jest na trzy strefy: w czerwonej żyją same mutanty, w żółtej uciekinierzy z czerwonej, a w zielonej – bogaci. Nie znaczy to, że są specjalnie traktowani. Gdy w zielonej strefie pojawia się zmutowana kupa mięsa, wojsko nakazuje gapiom odsunąć się, a kiedy nie reagują, żołnierze otwierają ogień. Po prostu urządzili masakrę na ulicacy. Szoker.

Prototype 2 na pierwszy rzut oka wygląda bardzo podobnie jak część pierwsza. Nie powiedziałbym, że oprawa uległa znacznej poprawie. Chociaż duże wrażenie zrobiło na mnie pojawienie się Behemotha, wielkiego jak kilkupiętrowa kamienica. Urządziła (bo to „ona") masakrę, zamiatała ulice z przechodniów i samochodów, i ostro potraktowała Hellera. Autorzy nie chcieli jednak pokazywać jak będzie wyglądała walka z nią, więc szybko przeszli do innego fragmentu prezentacji. Pochwalili się walką w podziemnym „ulu" mutantów. Bohater mógł oberwać dosłownie z każdej strony, ale wystarczyło, że pokonał kilka wskazanych potworów i gra uznawała misję za zakończoną. Trochę poprawiono pracę kamery, ale wciąż potrafi się zgubić. To było do przewidzenia, bo Heller jest równie szybki jak Mercer i po prostu nie da rady śledzić go krok w krok, gdy gracz co chwila zmienia kierunek biegu lub skoku. Rewolucji nie będzie, otrzymamy więcej tego samego, tylko bigger, better i oczywiście more badass. ■

The Legend of Zelda Skyward Sword

Skyward Sword wygląda bardzo ładnie i udanie łączy baśniowo-kolorowy styl Wind Wakera z naturalnymi proporcjami postaci z Twilight Princess. Po podbiciu lądu i oceanu, tym razem Link wzbije się w przestworza, gdyż właśnie tam rozpocznie się historia SS. Latając na ptakach, gracz może zwiedzać dryfujące w powietrzu wyspy niczym we wspomnianym Wind Wakerze. Już teraz widać jednak, że jest to mniej monotonne od pływania łodzią, bo odległości wydają się mniejsze, a do tego można poruszać się w trzech, a nie dwóch płaszczyznach.

Rozgrywka nie zostanie ograniczona do latających wysepek. Właściwie większość czasu gracz spędzi w krainie pod chmurami, gdzie będą charakterystyczne dla serii labirynty. W rozwiązywaniu zagadek wielką rolę odegra wiilot plus wymagany przez grę – dziwny pomysł, bo Ninty marginalizuje w ten sposób sporą grupę posiadaczy konsoli. Kontroler przyda się nie tylko przy operowaniu nowymi przedmiotami (jak np. latający, mechaniczny robal), ale też w walce. Ważny jest kąt zadawanych cięć, a każde starcie to właściwie minizagadka. Fanów zaciekawi też fakt, że gra ma być prequelem do Ocarina of Time. Ostatnia wielka gra na Wii? Na to wygląda. ■



Batman: Arhkam City

Gotham City widziane z góry. Kamera powoli zbliża się ku budynkom, okrąża wysoką wieżę i dopiero po chwili, gdy podjeżdża do jednego z gargulców wystających ze ścian, można dostrzec siedzącego na nim Batmana. Rocksteady pokazują w ten sposób, jak duża będzie dzielnica Arkham City. Co ciekawe, w tym nowym więzieniu dla superłotrów znajdą się miejsca kultowe dla każdego fana Mrocznego Rycerza, jak Crime Alley, gdzie Joe Chill zastrzelił rodziców Bruce'a Wayne'a. Pamiętając, jak Scarecrow dręczył Batmana w Arkham Asylum, można spodziewać się niespodzianek po dotarciu w to miejsce.

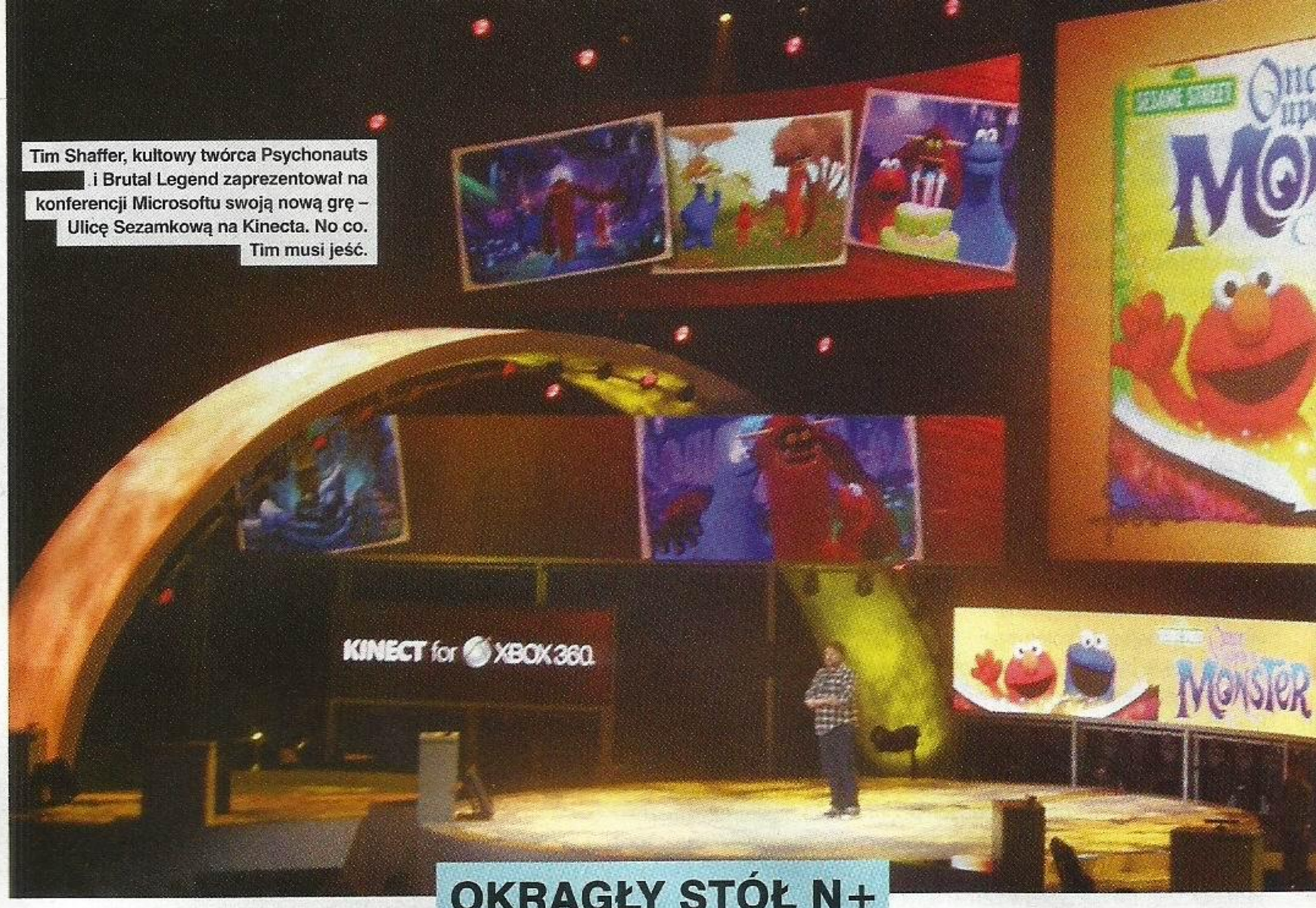
Tym razem jednak nie miałem okazji tam się udać, a zwiedziłem jedynie mały wycinek City. Mały, ale i tak przejście go na piechotę zajęłoby mi kilkanaście dobrych minut. Batman zeskoczył z wieży na główkę, nabrał dużej prędkości i w ostatniej chwili rozłożył pelerynę. Rozpędzony poszybował daleko, a gdy zaczął zwalniać, wystarczyło wystrzelić linkę z hakiem, zaczepić ją o jakiś komin czy balkon i podciągnąć się, ponownie zwiększając prędkość.

Musiałem pokonać kilkunastu drabów, by uratować Catwoman złapaną przez Two-Face. Świetna okazja, by sprawdzić usprawniony system walki. Łapanie przedmiotów, które zbiry rzucają w bohatera, jest proste, jak klasyczna kontra, czyli trzeba wyczuć, kiedy wcisnąć przycisk. Nietoperz nikogo nie zabija, ale nie patyczkuje się z napastnikami. Nauczył się wykorzystywać gadżety w walce i teraz może złapać linką przeciwnika, przyciągnąć go do siebie i lecącemu wypłacić plombę. Uderza też z główki, a leżącemu potrafi złamać rękę w nadgarstku. Miałem też okazję zobaczyć, jak wygląda chodzenie po linie i zeskakiwanie z niej na wroga. Wygląda właśnie tak jak brzmi, nie ma w tym wielkiej filozofii, ale działa bez zarzutu i o to chodzi.

Mniej brutalnie bandziorów traktuje Catwoman, druga grywalna postać. Zobaczyłem ją w akcji na zamkniętym pokazie (to nie tak, jak myślicie!). Jest słabsza od Batmana, ale szybsza, więc napakowanych oprychów się nie boi. Te kocie ruchy... A przed uzbrojonymi chowa się podczepiając się pod sufitem – takie ma pazurki. To złodziejka, więc zamiast trybu detektywistycznego odpala się tryb, w którym wyróżnione są przedmioty, które powinny zmienić właściciela. Na przykład karty-klucze otwierające drzwi skarbca, w którym zamknięta jest m.in. orchidea należąca do Poison Ivy. W demie Catwoman zawarła pakt z Ivy i obiecała jej, że odnajdzie kwiat i go jej przyniesie. Nie zdziwiłem się, gdy pod koniec celowo zniszczyła roślinę, bo Kyle, jak to kot, zawsze chodzi swoimi drogami i nigdy nie wolno jej ufać. Ale bratanie się choć na chwilę z przeciwnikami Batmana brzmi intrygująco.

Co Catwoman robi w Arkham City? Coś knuje, jak zawsze, a poza tym od czasu do czasu da Batmanowi odpocząć. Jej misje to około 10 procent gry, czyli pogramy nią dwie godziny. Tylko pamiętajcie, że ona nie ma peleryny, a zamiast linki z hakiem posługuje się krótkim pejczem, natomiast potrafi chwycić się pazurami ściany, więc przemieszczanie się w jej skórze po Arkham City wygląda inaczej niż w przypadku Batmana. Po tym, co widziałem, wnioskuję, że będzie się nią grało równie przyjemnie, co Batsem. ■

ESRB o Deus Ex: "W grze można kupować alkohol i rozmawiać z prostytutkami"... Peter Molyneux: "Kinect ma wiele problemów technicznych"



Tim Shaffer, kultowy twórca Psychonauts i Brutal Legend zaprezentował na konferencji Microsoftu swoją nową grę – Ulicę Sezamkową na Kinecta. No co. Tim musi jeść.

OKRĄGŁY STÓŁ N+

Święto graczy?

W redakcyjnym gronie dyskutujemy o wydarzeniach, jakie miały miejsce na tegorocznym Electronic Entertainment Expo

Rozmowę o E3 postanowiliśmy rozpocząć na wesoło, od jakże radosnej informacji, że kolejna polska gra – Wiedźmin 2: Zabójcy Królów, ukaże się na Xboxa 360. Mielu na własne oczy widział działający kod. Szacun dla CDP RED?

Max: Uwierzę jak zobaczę. Grę w wersji PC mam już za sobą, w maksymalnych detalach i w odpowiednio wysokiej rozdziałce. Jeśli uda im się osiągnąć choćby zbliżony efekt na poczciwym Xpudle, przy zachowaniu odpowiednio płynnej animacji, to padnę krzyżem z wrażenia. Inna sprawa, że nawet na najniższych ustawieniach graficznych Wiedźmin 2 jest ładniejszy niż większość wydanych ostatnimi czasy erpegów.

Mielu: The Elder Scrolls V: Skyrim wygląda prześlicznie i ukaże się w tym samym czasie, czyli jesienią tego roku. Wiedźmin 2 nie będzie miał łatwo i z pewnością chęć uniknięcia konfrontacji może być powodem, dla których CD Projekt przesunie premierę na 2012. Słyszałem już takie plotki, ale mam nadzieję, że nie okażą się prawdziwe.

Kaxi: Szacun dla REDa, ale gdyby wspomniano o Wiedźminie choć półsłówkiem na konferencji Microsoftu, to MS zaliczyłby u mnie sporego plusa. Ale widocznie, skoro gra nie obsługuje Kinecta, to do pieca z nią.

Mielu: Pijesz oczywiście do konferencji Microsoftu, na której oglądaliśmy głównie gry na Kinecta. Odniosłem wrażenie, że MS nastawił się na tematy, które mogą zainteresować amerykańskie media mainstreamowe i stąd te wszystkie bzdury typu nowy dashboard, obsługa głosowa konsoli, kinectowe „hacki", gry dla rodzin, wyszukiwarka Bing itp. Szkoda, że walcząc o nowego klienta MS zapomina o ludziach, którzy do tej pory stanowili o sile Xboxa 360, czyli core'owych graczach.

Kaxi: Gry dla dzieci na Kinecta są w porządku, ale dlaczego robić z Fable strzelaninę na szynach? A śmiano się z Wii, że dostaje celowniczki z uniwersum Resident Evil i Dead Space. Fakt, Molyneux powiedział potem, że gra wcale nie jest na szynach, ale to może nawet gorzej, bo oznacza, że trzeba będzie wstać z kanapy. Przy Kinectcie wiilot wydaje się kontrolerem dla uberhardkorów. Z drugiej strony rozumiem taktykę Microsoftu, bo potencjał konsoli już się powoli wyczerpywał, a teraz może zyskać drugie życie, jako następca Wii w rodzinnym salonie.

Mielu: Potencjał się wyczerpywał, dlatego odpuścili 50 milionów dotychczasowych klientów i co, teraz zgarnie ich wracające do „hardcore'u" Nintendo? Gdzie tu logika?

Fax: Microsoft traktuje E3, jako prezentacje nowości dla graczy ze Stanów Zjednoczonych. W końcu większość nowych usług ominie pozostałe rynki ze względu na prawa autorskie. A Kinect mnie rozczarował, bo to kolejne E3, podczas którego słyszymy o rewolucji, a jedyną sensownie działającą grą na ten kontroler jest Dance Central. Większość pozostałych tytułów działa tak sobie lub wcale, także czym tu się podniecać? Dzieci będą szczęśliwe i tylko one, bo nie zależy im na precyzji, tylko zabawie z postaciami znanymi z telewizyjnych bajek.

Gulash: Byłem zażenowany kinectową częścią konferencji. To nie jest mój świat. Brakowało, tylko żeby Kudo Tsunoda zaczął tańczyć, albo znów pokazał podeszwę Avatara. Oczywiście zdaję sobie sprawę, że konferencje na E3 to show głównie na Amerykę, ale czy tam naprawdę mieszkają ludzie, których zachwyciło kinectowe Fable bądź „straszymy straszymy" w Ulicy Sezamkowej? Można było to skrócić do minimum, a pokazać więcej gier… dla graczy. No tak, było czytanie dialogów w Mass Effect 3 i składanie karabinów w Ghost Recon: Future Soldier; pierwsze przymiarki do gier core'owych, które jakoś wykorzystują Kinect. Tylko mi się wydaje, że prościej, szybciej i sprawniej będzie wybrać opcję dialogową, czy „rozłożyć" karabin przyciskami na padzie. Inaczej – w moim odczuciu te rzeczy w żaden sposób nie wzbogacą doświadczenia płynącego z zabawy z ME3 czy Future Soldier.

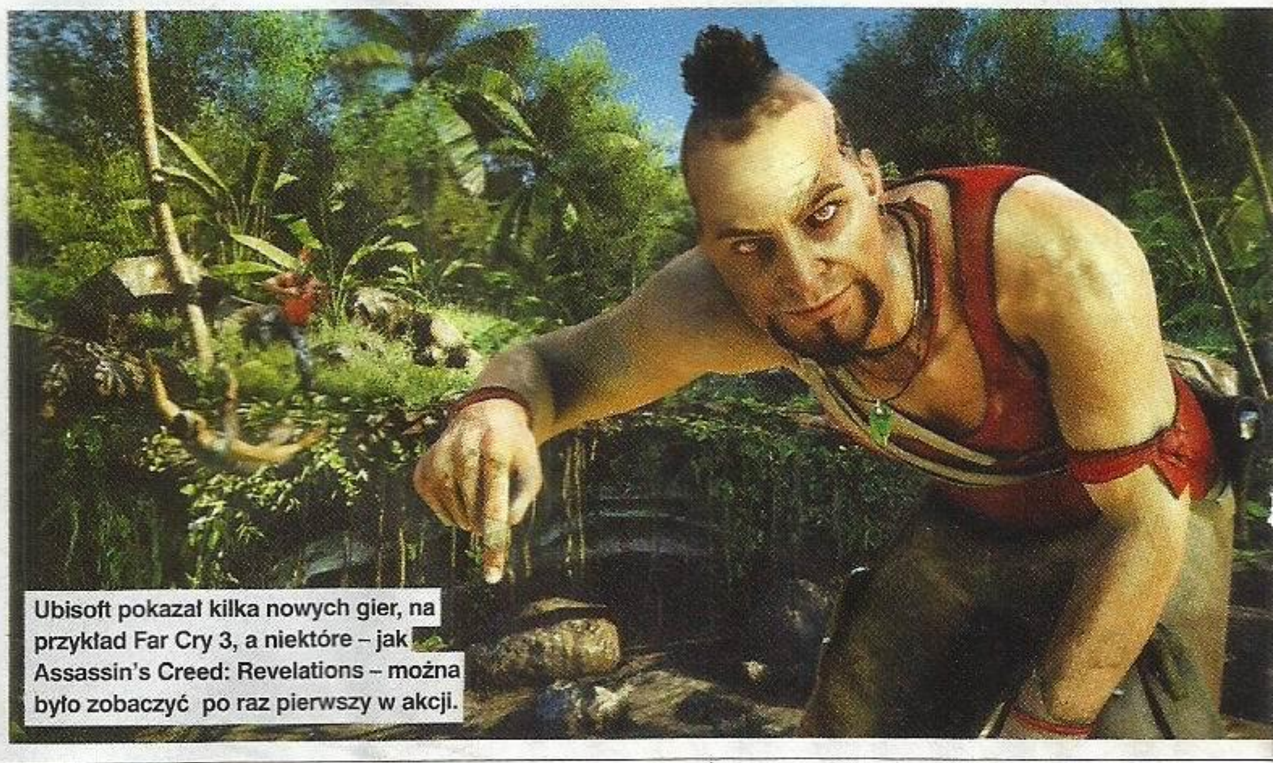
Max: E tam, czepiacie się. Microsoft postanowił po prostu, jak na dyktatora przystało, obfotografować się z dziećmi i nabić sobie publicity. Inna sprawa, że desperackie próby młodocianych aktorów udających, że naprawdę świetnie się bawią z Kinectem spokojnie łapią się na listę najbardziej żenujących momentów imprezy. Powiedzmy sobie szczerze – gdyby nie wsparcie zewnętrznych developerów, MS byłby już od roku Nintendo Bis (Bii?), bo mniej więcej od tego czasu starają się z całych sił wyalienować normalnych graczy promowaniem swojej głupkowatej zabawki, jednocześnie rzucając im raz na pół roku ochłap w postaci sequela którejś z popularnych serii.

Gulash: Sad but true… Przecież nikt nie powiedział, że Halo 4 zostanie wydane na Xboksie 360.

Gonzo: Dwa razy Halo na grubym, Gearsy na ostro i to tego baranina z terrorystów z MW3. Gry dla dzieci chillowały jak ajran. MS zachował zdrowe proporcje.

Mielu: Zdrowo to się wynudziłem oglądając to marne widowisko na żywo. Na żywo widziałem również konferencję Nintendo – po raz pierwszy media z Polski otrzymały zaproszenia, co uznaję za jaskółkę zwiastującą nadejście nowych, lepszych czasów. Nintendo obiecało, że zobaczymy nową konsolę stacjonarną, a tymczasem na konferencji

Nintendo mogło darować sobie przydługi występ orkiestry grającej kawałki z Zeldy, a przygotować lepiej prezentację Wii U.



Ubisoft pokazał kilka nowych gier, na przykład Far Cry 3, a niektóre – jak Assassin's Creed: Revelations – można było zobaczyć po raz pierwszy w akcji.

Bugbear Entertainment: "Wiele nauczyliśmy się z porażki Blur oraz Split/Second i wyciągnęliśmy wnioski przy produkcji Ridge Racer Unbounded"

nie pokazano jej tylko zaprezentowano „padlet". Przyznać się, kto pomyślał, że to kontroler do starego Wii?

Fax: Nie będę oszukiwał. Byłem przekonany, że to kolejny kontroler, a nie nowa platforma do gier. Skoro to konsola, to dlaczego nikt jej nie pokazał? Nie bardzo też rozumiem, jak można zaczynać prezentację od tak niebywałego USP, jak fakt, że moja żona może oglądać Fashion TV, a ja w tym czasie zagram w The Legend of Zelda na ekranie kontrolera. Po to kupiłem ogromny telewizor, żeby na nim grać. Po sukcesie Wii nie będę wróżył z fusów, bo z Nintendo wszystko jest możliwe, ale Apple wyprzedzi japońską rewolucję wraz z nowym systemem operacyjnym, który zamieni iPada w kontroler bliźniaczo podobny do Wii U.

Max: Ehe, też dałem się nabrać. Pod wieloma względami konferencja Nintendo zrobiła na mnie jeszcze gorsze wrażenie niż ta Microsoftu – a to już coś. Gapiłem się na ten nowy, cudowny kontroler i słuchałem jak przez parenaście minut zachwala go pan Iwata, i wciąż za cholerę nie wiedziałem, czym niby miałbym się ekscytować. Jeszcze nie tak dawno w branży panowało niepisane prawo, że prezentację nowego sprzętu trzeba poprzeć pokazem co najmniej kilkunastu konkretnych gier, ale najwyraźniej staje się to obciachowym archaizmem, podobnie jak normalne joypady i nierobienie z siebie idiotów na scenie.

„Sflaczały charakter tegorocznego E3 najlepiej oddaje chyba fakt, że przed imprezą krążyły pogłoski, jakoby Sony miało pokazać God of War 4, a koniec końców pokazali tylko kolekcję portów z PSP, o której i tak już wiedzieliśmy" – DrMax

Kaxi: Racja, że prezentacja ssała, ale Wy też nie słuchaliście uważnie. Gdybyście uważali, co mówią, a nie tylko patrzyli na filmiki, to nie pomylilibyście Wii U z nowym kontrolerem do starego Wii. Poza tym uważne oko wypatrzyłoby, że pod telewizorem na pokazie nie leży Wii, tylko nowy sprzęt.

Mielu: Który wygląda jak Wii, tylko stać nie może, bo mu zaokrąglone boki nie pozwalają. Nie bez powodów Xbox 360 wyglądał zupełnie inaczej niż jego poprzednik, tak samo PS One, PS2 i PS3 totalnie się od siebie różnią. Nawet takimi drobiazgami jak czcionki. Od razu musi być jasne, że to zupełnie inne sprzęty, a nie nowsze wersje. Choć w sumie Vita przypomina PSP...

Kaxi: Pomijając to, że nie od razu było jasne, co Nintendo prezentuje, wcale padletem zachwycony nie jestem. Moim zdaniem to krok wstecz względem wiilota, który wprowadził do świata kontrolerów dwa elementy, z których nie chciałbym rezygnować: bardzo wygodną budowę dwuczłonową (choć lepiej byłoby bez kabla) i celowanie pointerem. Zamiast tego dostajemy ogromne bydle, którego funkcje na daną chwilę mnie nie przekonują. Choć oczywiście może się to jeszcze zmienić, bo przecież Nintendo nie wpadło na pomysł kontrolera wczoraj i nie pokazało go światu bez uprzednich wielu miesięcy testów i badań, czy jest w ogóle sens iść w tym kierunku.

Gulash: To... iPad z analogami? Nintendo po prostu zobaczyło, że jest ciśnienie na tablety i chce to wykorzystać.

Mielu: Już widzę, jak developerom chce się dodawać do ich multiplatformowych tytułów obsługę padletu Wii U. Będzie jak z Move i Kinectem – obsługa będzie dodawana na siłę, no chyba, że Ninty sypnie groszem. A później Ray Muzyka z BioWare wyskoczy na konferencji N i zaprezentuje Mass Effect 4, w którym gracze mogą pogładzić Liarę po udzie smarując palcem po ekranie kontrolera. Powiedzcie szczerze, wierzycie, że Wii U zapoczątkuje nową erę w graniu, a Sony i MS będą kopiowały pomysły Nintendo?

Max: Nie. Dziękuję, jedziemy dalej.

Fax: Jakie pomysły? Dotykowy ekran? Niewygodny pad? Większość developerów nie potrafi wykorzystać możliwości DSa, a teraz 3DSa, więc mam się cieszyć takimi innowacjami, jak podgląd ekwipunku lub mapki na ekranie kontrolera? Uważam też, że nazwa konsoli wprowadzi potencjalnych klientów w zakłopotanie. Jeżeli dziecko będzie domagać się od rodziców Wii U, to może usłyszeć, że w domu ma już Wii, więc po co mu druga taka sama konsola?

Gulash: Po tym, co Nintendo pokazało biznesowo z NDS i Wii jestem ostatni w kolejce do nabijania się z nich. Myślę, że jeszcze za wcześnie na lamenty. Zobaczymy, co Ninty pokaże ze swoim softem, musimy dać im trochę czasu. A jak podobała Wam się PlayStation Vita? Nazwa jak dla mnie mogłaby być lepsza, ale i tak jest lepiej niż „Iiiju".

Mielu: Vita jest lekka, ma świetne gałeczki, a dla noobków dotykowe panel i ekran, a do tego będzie sprzedawana w cenie 3DSa. I będzie crossplay z grami na PS3. Ja wciągam w dniu premiery, przekonały mnie LBP, Wipeout i Uncharted.

Gonzo: Crossplay? Wolałbym obowiązkowy cosplay, ale i tak Vita to obowiązkowy zakup. Cholernie mnie interesują funkcje społeczne i liczę, że będą popularniejsze nad Wisłą niż StreetPass z 3DS.

Fax: PSP stało się moim wybawieniem w podróżach PKP i nawet jeśli nie ma nowych gier, to oglądam filmy i słucham muzyki. Od nowego przenośniaka Sony oczekiwałbym jednak mimo wszystko czegoś do grania. Choćby odgrzewanych kotletów z PS2 i PS3, ale proszę o kilka gier w miesiącu, by nie powtórzyła się sytuacja z chudymi latami na PSP. Staram się być optymistą, choćby ze względu na gałeczki, dzięki którym Naruto w końcu będzie grywalne. Nie wspominając o FPSach, bo przenośne Call of Duty z solidnym multiplayerem może sprzedać Vitę. 3DS tego nie zaoferuje, więc na rynku europejskim i amerykańskim może przegrać z Sony.

Max: Mimo że na konsolach przenośnych gram od święta, bardzo chciałem podjarać się Vitą. Nie udało się i to nie tylko przez nazwę kojarzącą się bardziej z wodą mineralną niż maszynką do gier. Niby to ładne, niby potężne, ale odnoszę wrażenie jakiegoś braku myśli przewodniej – kamery, żyroskopy, ekrany dotykowe, analogi... zabrakło tylko zlewu i tostera. Jakby twórcy nie mieli klarownej koncepcji urządzenia, więc postanowili nawrzucać co tylko się da i coś na bank się przyjmie. Osobną sprawą były gry, ale i tu niespecjalnie jest się czym jarać. Jest Uncharted, wyglądający jak konwersja pierwszej części na małym ekranie, plus standardy w rodzaju Wipeouta i LittleBigPlanet. A exclusive'y to, proszę państwa, gdzie? Chyba, że z góry zakładają, że będzie to maszynka do portów z PS3. Jeśli tak, to przepraszam i dziękuję, nic tu po mnie.

Gulash: Dorzuć Killzone i Resistance. Max, przecież to nowe gry, ekskluzywne dla platformy, tylko w znanych i lubianych światach, z bohaterami, którzy coś mówią grającemu światu. Nie rozumiem czego spodziewałeś się na starcie – nowych marek? Łee? W dzisiejszym świecie?

Kaxi: Mam wrażenie, jak byśmy znów mieli rok 2005. Z jednej strony słabsza technologicznie konsola Nintendo, która zalicza taki sobie start. Z drugiej potwór od Sony, któremu wszyscy wróżą rychłe zdmuchnięcie konkurencji. Wiemy jak to się skończyło ostatnim razem, więc będę ostrożny w osądach. Podoba mi się dotykowy panel z tyłu i dwa analogi, ale ponownie szykuje się to na stacjonarkę w kieszeni. A od handheldów oczekuję nieco innego typu rozgrywki, czegoś, czego nie mam w salonie na dużym ekranie.

Mielu: Nie łykam tego podziału na gry handheldowe i stacjonarne. Czy Mario Kart na DSa, to jakaś wielce inna gra niż na Wii? A Luigi's Mansion 2 na 3DSa, to fajna zapowiedź, czy porażka Nintendo, bo z takimi tytułami to zapraszamy na konsole stacjonarne, a nie na handheldy? Z tym „innym typem rozgrywki" na konsolach przenośnych jest tak, że wychodzi MGS: Peace Walker tylko na PSP, zaprojektowany niby tak, żeby wykorzystywać unikalne możliwości handhelda, a fani i tak płaczą, że chcą tę grę na PS3 i w końcu powstaje konwersja. „Inny typ rozgrywki" na handheldach jest taki, że nasi czytelnicy protestują, gdy chcemy pisać o iPhone, bo to przecież nie są gry. Ja tam cieszę się, że będąc w podróży nie będę skazany na point & clicki, w których interakcja ogranicza się do stuknięcia stylusem w ekran, by podnieść przedmiot albo wybrać odpowiedź. Te gry są cudowne, nie przeczę, ale fajnie, jeśli będę miał wybór czy grać w nie, towarzyszyć Drake'owi w nowej przygodzie, czy np. kontynuować karierę w Fifce (mam nadzieję, że w końcu będzie na handheldzie piłeczka, w którą da się grać). Poza tym, jak kogoś nie stać na PS3 i telewizor HD, to sobie Vitę łyknie i wejdzie w HD-erę.

Gulash: Dla mnie bombka, ja lubię wypasione gadżety z najwyższej półki. PSP uwielbiam choćby za przenośne God of War, erpegi i możliwości multimedialne, które nawet dziś – ponad sześć lat od premiery – konkuruje jakością z większością smartfonów w tym samym przedziale cenowym. Nie ukrywam też, że lubię markę Sony jako producenta sprzętu elektronicznego. Lubię też Panasonica i Pioneera, ale mniejsza o to. Sprzęt Sony kojarzy mi się z wysoką jakością i spodziewam się tego samego po Vicie. No właśnie, jak to odmieniać...

Mielu: Vicie, Viciu... Vicik? Mniejsza o to. Najważniejsze, że w końcu Sony dało pograć. Po to w końcu leciałem na koniec świata. I żeby zagrać na Wii U. Udało się, choć swoje w kolejkach odstałem. Można powiedzieć, że mam powody do zadowolenia, ale przyznam, że tegoroczne E3 mnie rozczarowało. Były nowe konsole, pokazano dużo kozackich tytułów, sporo świetnych gier było grywalnych, ale zabrakło mi tego, co czyni E3 świętem graczy – zapowiedzi nowych gier. Krótkie teasery Halo 4 czy nowego Sly'a nie rozpaliły mojej wyobraźni.

Fax: W tym roku w ogóle zapomniałem, że E3 to święto graczy. Zapowiedzi gier były oczywiste, zabrakło niespodzianek, po których serwery NEOgo.pl zatrzęsłyby się w posadach. Naprawdę miałem nadzieję, że Valve zaskoczy wszystkich i Gabe Newell pojawi się na scenie z łomem, zapowiadając Half-Life 3 lub chociaż Half-Life 2: Episode 3. Wielkim nieobecnym był również Rockstar, który mógłby się jeszcze wyrobić z GTA V na obecnej generacji konsol.

Max: Zgoda, mnie też nieco ubódł ten brak szokujących

Z kontrolerem Wii U nie wyjdziemy do toalety – bo jego zasięg ogranicza się do jednego pokoju... Sucker Punch pracują nad czymś dużym na PS3

obwieszczeń i zapowiedzi. Sflaczały charakter tegorocznego E3 najlepiej oddaje chyba fakt, że przed imprezą krążyły pogłoski, jakoby Sony miało pokazać God of War 4, a koniec końców pokazali tylko kolekcję portów z PSP, o której i tak już wiedzieliśmy. I tak to właśnie wyglądało całościowo – długi lont, wielka petarda, a na końcu zamiast spektakularnego wybuchu tylko ciche „psss"… Takie E3 2010 HD.

Gonzo: Mi to bardziej przypominało strzał z zabawkowego pistoleciku. Zamiast kuli pojawiła się flaga z napisem „no GTA, no RE6". Tyle tylko, że te tytuły na pewno powstają i nie przesadzałbym z narzekaniem. Pół poniedziałku minęło mi na oglądaniu konferencji, więcej czasu przed telewizorem spędziłem tylko, kiedy nadrabiałem 23 sezony „Klanu". I wtedy to dopiero się zawiodłem.

Kaxi: Patrząc na chłodno tegoroczne E3 było bardzo dobre, choć oczywiście hype przerósł rzeczywistość, ale to nie jest żadne zaskoczenie. Kilku gier zabrakło, nowych zapowiedzi też jakby było mniej, ale to już kilkuletni trend, by pokazywać mniej, a lepiej i już prawie skończone gry. Moim zdaniem niepoważny jest zarzut, że Halo 4 było tylko w formie teasera – przecież właśnie chcemy by E3 było jednym wielkim teaserem, który napali nas na najbliższe dwanaście miesięcy. A nikt (poza Sony) nie będzie pokazywał gry na półtora roku przed premierą. Ja do dziś pamiętam mocarny teaser Metroid Other M, który uratował konferencję Nintendo dwa lata temu.

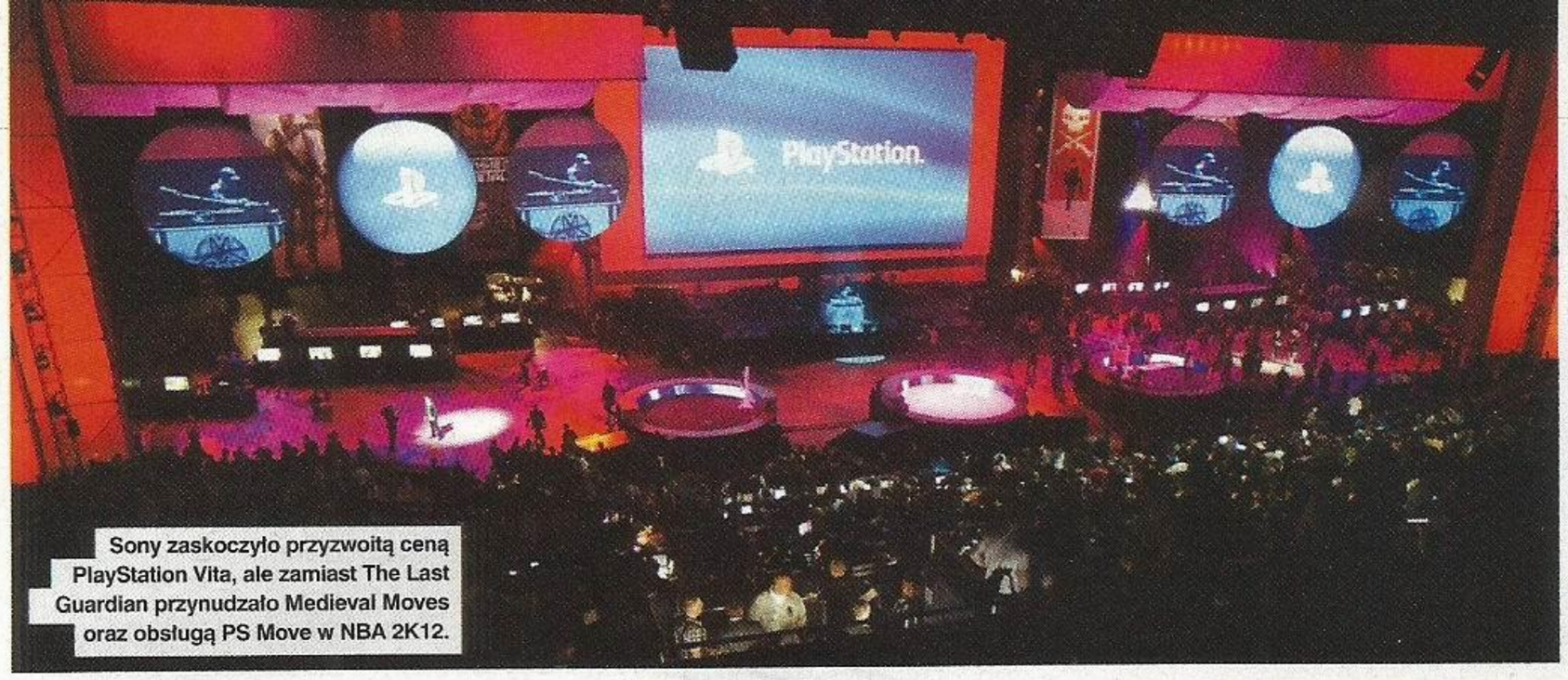
„Musimy przestać idealizować E3 i raz na zawsze zapamiętać, że tony nowych gier na tej imprezie nie zobaczymy. No chyba, że w momencie, gdy zostaną zapowiedziane nowe konsole" – Mielu

Gulash: Są dwie szkoły – jedna zapowiada na E3 nowe gry, jak choćby Ubisoft, druga zaś promuje te już zapowiedziane – na przykład Electronic Arts. Która metoda jest słuszna? Z naszego punktu widzenia – ta pierwsza, z punktu widzenia biznesmenów – z pewnością ta druga. Wiadomo, że właściciele platform muszą rzucić coś nowego na pożarcie masom, ale najchętniej robią to właśnie na przykładzie teaserów. Nie ma sensu wyjawiać za dużo w czasie, kiedy informacji jest tyle, że media nie nadążają z ich publikowaniem. Teraz teaserek, potem kolejne informacje i kolejne…

Mielu: W takim razie musimy przestać idealizować E3 i raz na zawsze zapamiętać, że tony nowych gier na tej imprezie nie zobaczymy. No chyba, że w momencie, gdy zostaną zapowiedziane nowe konsole. Wtedy znowu będzie jak w 2005 i doczekamy się licznych zwiastunów nowych gier. Teraz nikt nas nie chce zaskoczyć. Wszyscy przyzwyczaili się, że swoje nowe największe gry zapowiadają w GameInformerze...

Gulash: Oby. Bo Nintendo zapowiedziało właśnie na swojej konferencji nową konsolę i doczekałeś się „licznych zwiastunów nowych gier"?

Mielu: Headshot! Ale mimo wszystko nie uznam pokazu Wii U za największą porażkę tegorocznego E3. Gorsza na pewno była prezentacja wykorzystania Kinecta do przebierania



Sony zaskoczyło przyzwoitą ceną PlayStation Vita, ale zamiast The Last Guardian przynudzało Medieval Moves oraz obsługą PS Move w NBA 2K12.

avatarów oraz występ Kobe Bryanta, który nie radził sobie z „intuicyjną" obsługą PS Move w NBA 2K12.

Fax: Standardowo wszystko wiedzieliśmy przed E3. Rok w rok to największa wpadka, bo wydawcy nie potrafią trzymać swoich sekretów w tajemnicy. Pełna rozpiska konferencji Microsoftu, szczegóły Modern Warfare 3 albo po prostu oficjalne zapowiedzi przed E3, tak jak w przypadku Wiedźmina 2.

Gulash: Konferencje. Nintendo – Iwata jest słabym showmanem i pokaz nowej konsoli bez choćby jednej zapowiedzianej gry. Microsoft – Kinect, Kinect i jeszcze raz Kinect, do znudzenia. Plus Ice-T. Fajniejszy byłby Vanilla Ice, ale to moje zdanie. Sony – firma, która zawsze promowała gry jako formę sztuki i pozwalała swoim developerom na odrobinę szaleństwa, nie pokazała na przykład The Last Guardian. Za to było aż za dużo Medieval Moves czy Kobe Bryanta.

Kaxi: Nintendo trzymało swoje sekrety aż za dobrze, przez co pracowała wyobraźnia, no i wypracowała sobie za dużo. Nie mieściło mi się w głowie, że można pokazać nową konsolę bez zająknięcia na temat ewentualnych tytułów startowych. A nie, powiedziano o LEGO City Stories (przepraszam, którędy do wyjścia?). Mimo wszystko konferencja Microsoftu chyba jednak była gorsza, szczególnie, że z serią Halo mi nie po drodze.

Max: Zaczynam czuć się jak zacięta płyta, ale trudno, powtórzę raz jeszcze – kontrolery ruchowe to dla mnie rok po roku największy obciach i głupotka imprezy. Do tej pory trzymały się swoich gier tanecznych i innych spazmo-symulatorów, mogłem więc omijać je w bezpiecznej odległości i zwyczajnie je ignorować. Niestety, w tym roku najwyraźniej ogłoszono konkurs na najgłupsze i najbardziej niepotrzebne wepchnięcie obsługi Move/Kinect do standardowej gry. Inaczej nie potrafię wyjaśnić tych wszystkich kompromitacji – zabawa w papugę w Mass Effect 3 (do której zresztą wystarczyłby zwykły headset), strzelanie w Ghost Recon a la tancerka burleskowa, czy w końcu boleśnie wymuszony hołd lenny złożony Move przez Kena Levine. Przepraszam za obcesowość, ale powiem krótko – odwalcie się. Ja chcę sobie zwyczajnie pograć.

Mielu: No to żeby już więcej nie marudzić, wybierzmy na koniec najlepszą grę E3, w którą już niedługo sobie zwyczajnie pogramy. Mnie już po raz drugi z rzędu (po ubiegłorocznym gamescomie) zniszczył BioShock: Infinite. To chyba sprawka Songbirda, łajdak jest autentycznie przerażający, ale nie odpuszczę i nie dam mu zabrać Elizabeth!

Fax: Halo: Combat Evolved Anniversary. Nie wiem, czy to najlepsza gra, ale z pewnością jest to gra, z którą spędzę najwięcej czasu w tym roku. Cieszę się, że to nie tyle zwyczajowy remake w HD, co solidnie odświeżona gra. Poza tym StarCraft 2: Heart of the Swarm... a sorry, to nie ta bajka.

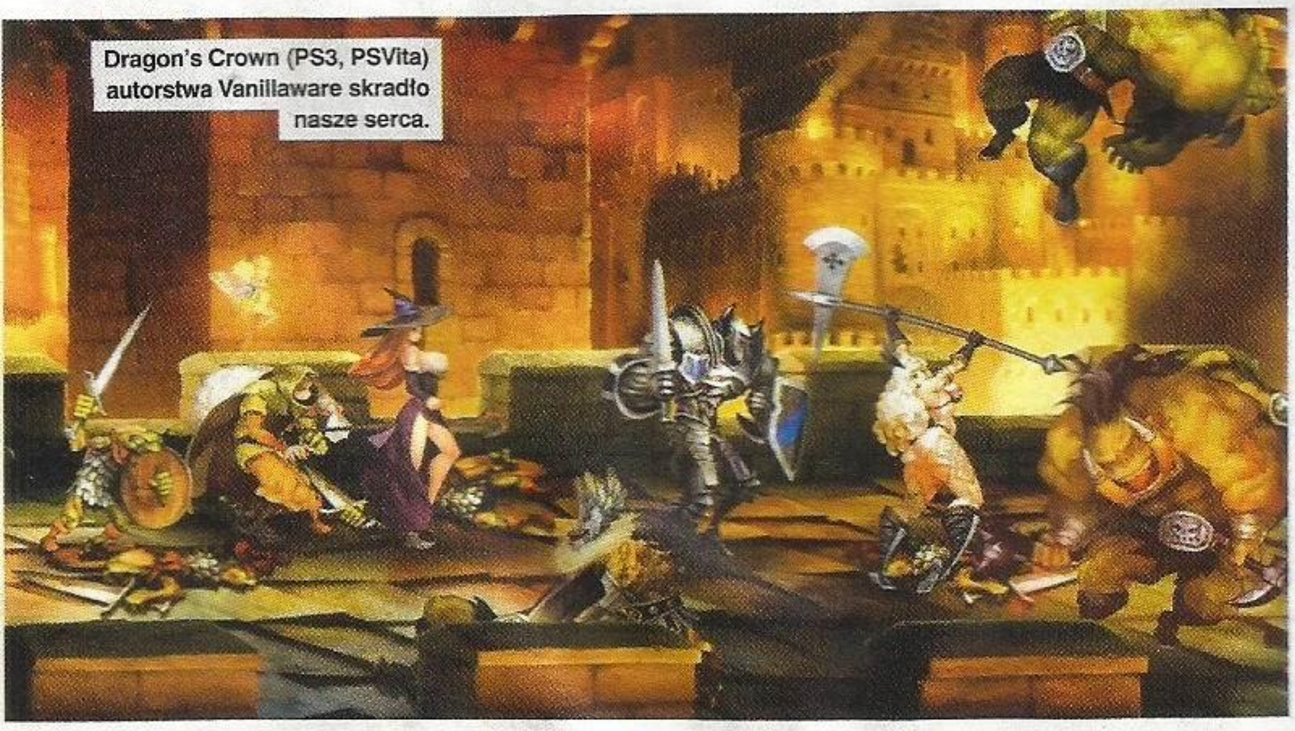
Gonzo: Uśmiech zagościł na mojej twarzy przy prezentacji Rayman Origins. Kupa zabawy z przewagą zajebistości!

Kaxi: Zabrzmi to strasznie tendencyjnie, ale to E3 sprawiło, że wreszcie potrafiłem się zajarać nową Zeldą – Skyward Sword. To nic, że na umierające (martwe?) Wii, że w SD, że bez dubbingu. Wygląda pięknie, przypomina Wind Wakera, twórcy potwierdzili głębokie zmiany w rozgrywce, jest prequelem do Ocariny... Oczywiście zachwyciło mnie o wiele więcej gier, z BioShock: Infinite i Tomb Raiderem na czele.

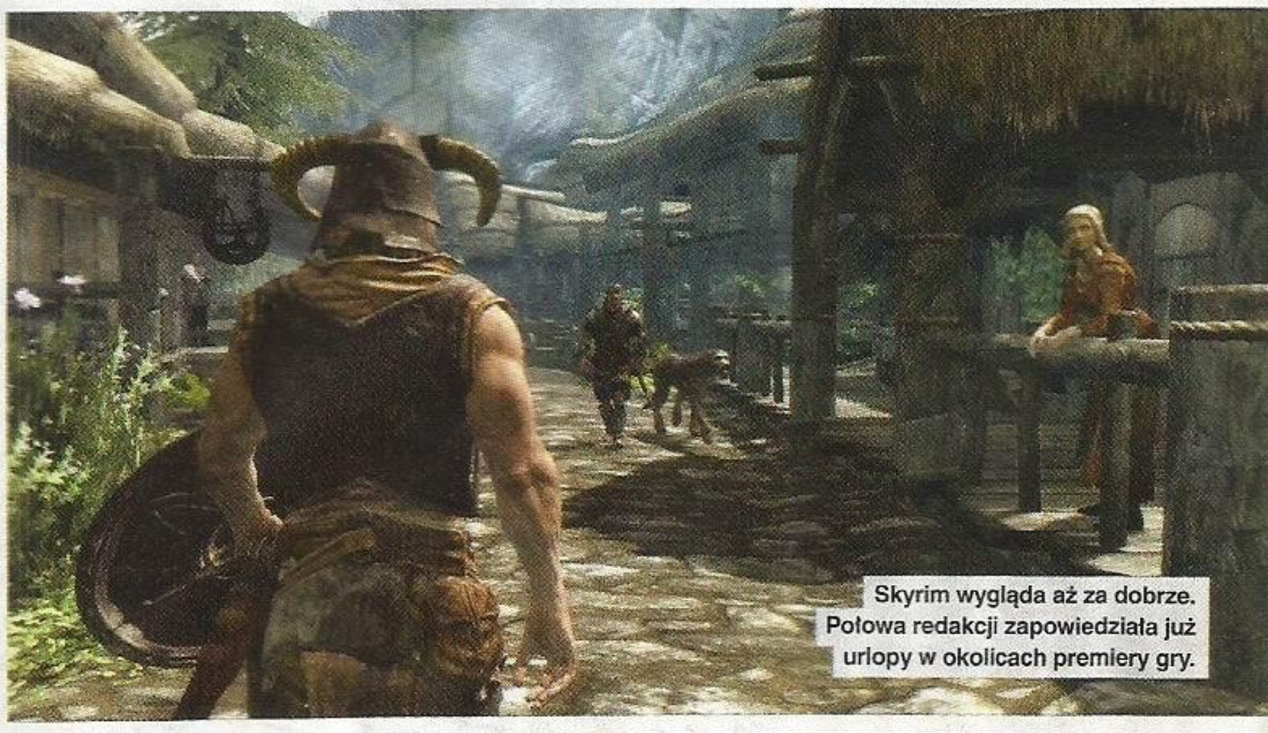
Max: Ciężko wybrać jeden tytuł, bo żaden nie zdołał zdeklasować konkurencji. Jasne, kilka ciśnie się na usta: BioShock Infinite, Batman: Arkham City, TESV: Skyrim… Jednak na mnie osobiście największe wrażenie zrobiły dwuwymiarowe cudeńka w rodzaju Rayman Origins czy Dragon's Crown autorów Odin Sphere i Muramasy. Aha, no i Far Cry 3 – jedna z bardziej udanych prezentacji. Jeśli dodać do tego całkiem obiecujące (choć zachowawcze) Assassin's Creed: Revelations, to Ubisoft wychodzi na króla imprezy. Hmm.

Kaxi: Aaa, Max mi przypomniał: Dragon's Crown oczywiście urzeka. Ponadto cieszą mnie zapowiedzi Luigi's Mansion 2 i Star Treka, choć na pewno nie były to najlepsze gry w Los Angeles.

Gulash: Numer jeden to Dark Souls! Poza tym powtórzę za Maxem – cudownie prezentują się nowy BioShock, Batman i Skyrim. Nie ma ładniejszej gry niż trzecie Uncharted. Kurde, Hitman wraca! Chcę już dokończyć dzieła zniszczenia w trzecich Gearsach, z chęcią odpalę remake Halo i pobuszuję w Far Cry 3. Dragon's Crown rządzi. Och, Battlefield 3 też miodzio! I znowu czekamy na nowe gry... ■■



Dragon's Crown (PS3, PSVita) autorstwa Vanillaware skradło nasze serca.



Skyrim wygląda aż za dobrze. Połowa redakcji zapowiedziała już urlopy w okolicach premiery gry.

Cliff Bleszinski: "Od dawna mam ochotę stworzyć zupełnie nowe IP"... Ubisoft: "Niektóre gry na Wii U będą ładniejsze od tych na PS3 i X360"

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOLI

PLAYSTATION3
XBOX360
WII
PSP
NDS/DSI

ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI

GRY KONSOLE

RATY
HURT
DETAL

SKUP
SPRZEDAŻ
WYMIANA

AKCESORIA

TEL: (022) 636 51 14

TEL. KOM: 509 533 693

Adres: AL JANA PAWŁA II 43A, PAWILON 22
01-001 Warszawa

E-mail: edsklep@gmail.com

ELECTRONIC DREAMS

CZYNNE: PON - PT: 10-20 / SOB: 10-17

NINTENDO 3DS W SUPER CENIE

ZAPRASZAMY DO SKLEPU! NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER – FACHOWA OBSŁUGA!

Metal Gear Solid: Rising

E3 2011

Wielcy nieobecni E3

Kolejne E3 za nami, jak zwykle pokazano całe multum nadchodzących w dalszej i bliższej przyszłości tytułów. Tym niemniej, wielu (w tym również my) odczuwa większy niż zwykle niedosyt

Mówi się, że na tegorocznej imprezie zabrakło naprawdę wielkich niespodzianek, niektórzy posuwają się wręcz do stwierdzenia, że łatwiej wyliczyć czego w Los Angeles nie było niż to, co zaprezentowano. Cóż, nie posuwając się może do takiego ekstremum, wypada stwierdzić, że istotnie wiele projektów, które mieliśmy nadzieję ujrzeć na wystawie z niewyjaśnionych przyczyn zaginęło w akcji. Przyjrzyjmy się zatem konkretnie kto nie pokazał czego, w miarę możliwości ograniczając się do tytułów już zapowiedzianych, choć w niektórych przypadkach nie da się nie wspomnieć także o grach, o których mieliśmy nadzieję usłyszeć po raz pierwszy. Niestety, sami wiecie za czyją matkę zwykła uchodzić nadzieja, o czym przekonaliśmy się tym razem na własnej skórze. Ale do rzeczy…

2K GAMES

O ile brak oficjalnej zapowiedzi **Borderlands 2** można wybaczyć (zwłaszcza biorąc pod uwagę, że Gearbox mają w tej chwili na głowie inne rzeczy), o tyle nieobecność **Spec Ops: The Line** trzeba uznać za frapującą. Gra zaliczyła całkiem obiecujący debiut na ubiegłorocznej imprezie, po czym – podobnie jak np. Ghost Recon: Future Soldier – słuch o niej zaginął. A szkoda, bo szykowało się całkiem innowacyjne podejście do nieco zastygłego gatunku wojskowych strzelanek. Oczywiście gra może odżyć w ciągu najbliższych kilku miesięcy, acz bardziej prawdopodobne wydaje się odłożenie jej na półkę, by zrobić miejsce bardziej priorytetowym tytułom. Kto wie, może przyjdzie nam zobaczyć ją ponownie dopiero na E3 2012.

ACTIVISION

Nieobecność jakiejkolwiek odsłony serii Guitar Hero, czy nowego Tony Hawka nie powinna dziwić nikogo, kto śledził ostatnie poczynania wydawcy-giganta. Tego samego nie da się jednak powiedzieć o przygotowywanym przez Sledgehammer Games odprysku Call of Duty, ani tym bardziej kolejnej, wyczekiwanej przez miliony grze autorstwa Bungie, bo z kolei tworzona przez Raven Software gra na licencji Bonda może jeszcze zwyczajnie nie nadawać się do publicznych pokazów. Wygląda na to, że Activision postanowiło w tym roku postawić wszystko na Modern Warfare 3 – niegłupi ruch, jeśli przypomnieć sobie wyniki sprzedaży poprzednich części. Niewykluczone też, że nowa gra panów od Halo zostanie zaprezentowana na specjalnie do tego przeznaczonej imprezie w ciągu najbliższych miesięcy. Czasem lepiej trzymać karty przy orderach, zwłaszcza jeśli nie ma się ich już tylu, co kiedyś.

BETHESDA

Na brak ciekawych tytułów nie można było narzekać, choć wielu fanów id Software mogło odczuć pewien niedosyt.

Beyond Good & Evil 2

Mimo iż gigant z Redmond nie przegapił żadnej nadarzającej się okazji do promowania Kinect, paradoksalnie nie zaprezentował akurat trzech z bardziej intrygująco zapowiadających się projektów

Spec Ops: The Line

Bez udziału

Warto wspomnieć o dwóch firmach, które na tegorocznym E3 postanowiły nie wystawiać się w ogóle. Dlaczego się nie pojawiły? Najprostsza odpowiedź brzmi: bo nie muszą. A dlaczego warto? Ano dlatego, że mowa nie o byle kim, tylko o dwóch markach z najbardziej cenionych w tym biznesie, których obecność z pewnością dodałaby imprezie rumieńców. A mowa o...

ROCKSTAR

Całkiem możliwe, że sama prezentacja Grand Theft Auto V wystarczyłaby, żeby z miejsca podnieść prestiż i znaczenie tegorocznego E3. A to przecież nie wszystko co R* trzymają w zanadrzu – jest jeszcze Max Payne 3, który ostatnio w końcu przebudził się po długim letargu. Jest Agent, o którym tak naprawdę nie wiadomo nic poza ogólnymi założeniami... Tyle w bliższej perspektywie, a w dalszej? Ho, ho, któż to raczy wiedzieć? Bully 2? Red Dead Revolution?

VALVE

Zeszłoroczny występ Gabe'a Newella na konferencji Sony był jednym z żywiej dyskutowanych momentów całej imprezy. Nic dziwnego, że brak wizjonerskiej firmy był w tym roku zauważalny, niczym wielka zionąca czernią dziura (i nie, nie piję tu do rozmiarów szefa Valve). Sony i Microsoft pozabijałyby się nawzajem, walcząc o to podczas czyjej konferencji na ekranie pojawiłby się tytuł Half-Life 3. Albo przynajmniej Episode 3.

Activision: "Call of Duty ma najlepszą społeczność fanów na świecie"... Shigeru Miyamoto: "Chcemy stworzyć Legend of Zelda na Wii U w HD"

The Last Guardian

A najłatwiej skwitować go jednym słowem i cyferką: **Doom 4**. Wiadomo, że będzie. Znając styl pracy Carmacka, można domyślać się, że nieprędko. Szkoda jednak, że nie pokazano chociażby symbolicznego zwiastuna na zaostrzenie apetytu. Albo logówki. Albo czegokolwiek. Widocznie na jakiekolwiek konkrety będziemy musieli poczekać do wydania Rage.

CAPCOM

Żółto-niebiescy należą akurat do tych wydawców, którzy więcej pokazali, niż zatrzymali dla siebie. Z zapowiedzianych oficjalnie tytułów zabrakło chyba jedynie **Steel Battalion: Heavy Armor**. Aż dziw bierze, bo gra ma wykorzystywać Kinecta, a Microsoft promował swoją kamerkę na prawo i lewo. No i pozostaje jeszcze majaczące na horyzoncie **Resident Evil 6**, ale po pierwsze – mało kto spodziewał się ujrzeć grę na tegorocznym E3, a po drugie – fani serii i tak mieli w czym wybierać.

ELECTRONIC ARTS

Naczelny rywal Activision co prawda pokazał sporo, ale nie znaczy to, że nie można wytknąć kilku zastanawiających braków. Należy do nich chociażby kolejny **Medal of Honor**, choć to akurat można tłumaczyć chęcią jak najintensywniejszego promowania Battlefield 3 jako przyszłego „zabójcy Call of Duty". W podobny sposób nie da się jednak wyjaśnić braku choćby najdrobniejszych detali o „strzelance w klimatach science-fiction" opracowywanej ponoć przez Respawn Entertainment, czyli byłych ojców Modern Warfare. Myślałby kto, że EA zechce skorzystać z okazji, żeby zaserwować konkurentowi pokaźny prztyczek w nos, a tu figa. Możliwe jednak, że – podobnie jak Activision z nową grą Bungie – EA zachowuje tego asa na inną okazję. W każdym razie sporo osób w koszulkach z napisem Respawn kręciło się po E3, zaglądali na różne pokazy, przybijali piątki (np. z chłopakami od Skyrim) i wymieniali wizytówkami. Z nieco (ale tylko nieco) mniej chodliwych licencji, zabrakło choćby **Burnout Crash**, o którym informacje wyciekły do prasy niedługo przed E3, zaś pecetowcy z pewnością poczuli się rozczarowani głuchą ciszą w temacie nowego

Steel Battalion: Heavy Armor

Command & Conquer. Aha, no i jeszcze opracowywany przez Visceral **Jack the Ripper** (czyżby wariacja na temat Dante's Inferno?), a także obrosła już legendą reinkarnacja **Syndicate** autorstwa Starbreeze – o nich także cisza, jak makiem zasiał.

KONAMI

Największy szok – nieobecność **Metal Gear Solid: Rising**. Nowa gra Kojimy ma ukazać się w przyszłym roku, więc można by podejrzewać, że będzie ostro promowana na tegorocznej imprezie. A tu, za przeproszeniem, dupa blada – bodaj najskromniejszego zwiastuna, nie mówiąc już o prezentacji. Widocznie trzeba będzie zaczekać do Tokyo Game Show. Poza tym dużym brakiem jeszcze tylko dwa drobne rozczarowania – zero informacji na temat kolejnej **Castlevanii** (bo przecież wiemy prawie na pewno, że takowa powstaje) i niepokazujący praktycznie niczego zwiastun nowej **Contry.**

Project Draco

MICROSOFT

Jedyna nieobecność targów, która autentycznie cieszyła, to **Milo** łypiący martwymi oczami na Petera Molyneux. Poza tym sytuację Microsoftu trudno rozpatrywać z uwagi na fakt, że… niewiele wcześniej zapowiedzieli. Było nowe Halo, nowe Gears of War i nowa Forza, więc zdawałoby się, że wszystko gra. Ale czy na pewno? Żeby było jeszcze ciekawiej, mimo iż gigant z Redmond nie przegapił żadnej nadarzającej się okazji do promowania Kinect, paradoksalnie nie zaprezentował akurat trzech z bardziej intrygująco zapowiadających się projektów – projektowanej przez twórcę Parappa the Rapper gry **Haunt**, **Project Draco** autorstwa twórcy Phantom Dust, a także przygotowanej z myślą o kamerce niedookreślonej gry Grasshopper Manufacture – **Codename D**.

Największy szok – nieobecność Metal Gear Solid: Rising. Nowa gra Kojimy ma ukazać się w przyszłym roku, więc można by podejrzewać, że będzie ostro promowana na tegorocznej imprezie

NAMCO BANDAI

Tutaj krótko – **Tekken X Street Fighter.** Jasne, wiedzieliśmy już, że gra znajduje się w bardzo wczesnym stadium produkcji, ale nie obrazilibyśmy się choćby za krótki zwiastun, prezentujący jak w „poważnej" wersji prezentują się bohaterowie Capcomu.

NINTENDO

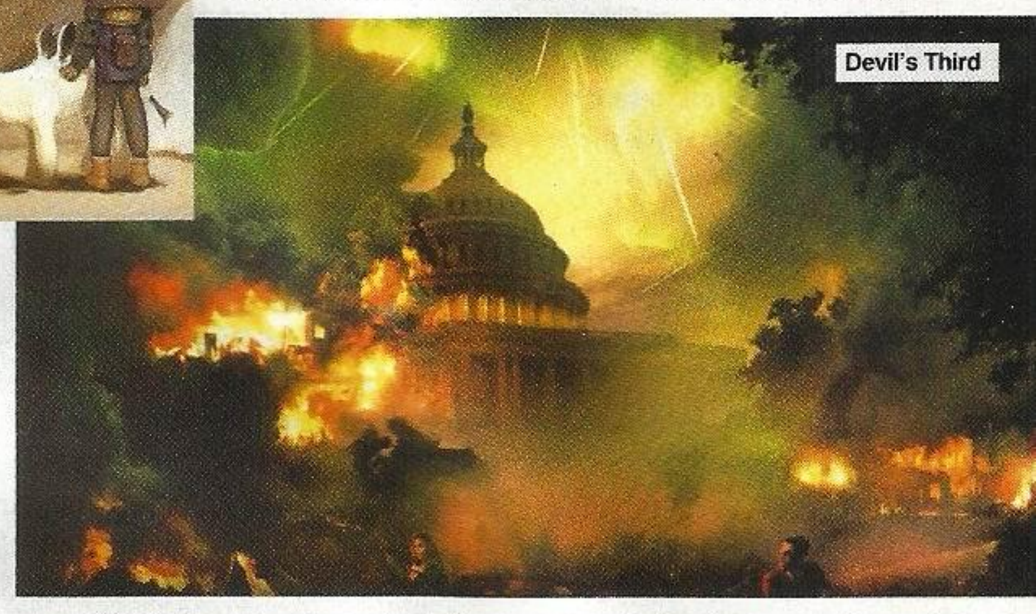
Podobnie jak w przypadku Microsoftu, Nintendo stanowi w tym kontekście ciężki orzech do zgryzienia. Na pewno chciałoby się zobaczyć więcej konkretów na temat exclusive-'ów nadchodzących na Wii U, ze szczególnym uwzględnieniem pełnoprawnej kontynuacji **Mario**, a także tajemniczego projektu, przy którym dłubie niezawodne Retro Studios. Cóż, przynajmniej do grona zaginionych w akcji dołączył groteskowy Wii Vitality Sensor. Nie będziemy płakać.

SEGA

Właściwie można przyjąć, że Sega pokazała co mogła. Jasne, chciałoby się zobaczyć pierwszy zwiastun **Bayonetty 2** albo usłyszeć najdrobniejszą wzmiankę w temacie **Shenmue 3,** ale były to raczej pobożne życzenia niż realistyczne oczekiwania. Zrozumiały wydaje się także brak nowej gry na licencji Obcego przygotowywanej przez Creative Assembly, bo dopiero co obwieszczono jej istnienie.

SONY

Reprezentacja Sony była całkiem solidna, co nie znaczy, że nie mogła być miażdżąca. Propagowane przez niektóre serwisy tuż przed E3 pogłoski, jakoby na wystawie miały zostać pokazane **God of War 4** i kolejny **Syphon Filter** mocno rozgrzały atmosferę, którą niestety szybko ostudziła rzeczywistość. A skoro już mowa o grach istniejących jak na razie tylko w naszych wyobrażeniach, wielu z pewnością zawiodła nieobecność kolejnej, jeszcze niezbyt sprecyzowanej gry Quantic Dream. Za to rozczarowaniem absolutnie uzasadnionym był brak czegokolwiek związanego z **The Last Guardian**. Jasne, zawsze pozostaje TGS, ale łudziliśmy się, że gra ujrzy światło dzienne na początku przyszłego roku. Panowie, to kiedy właściwie planujecie wydać to cudo? W 2015? Zresztą, wolę nie krakać…


Devil's Third

SQUARE ENIX

Miłośnicy jRPG mieli po tegorocznym E3 na co narzekać. Sztandarowi dla gatunku twórcy nie pokazali ani **Dragon Quest X** na Wii, ani **DQ3** na 3DS, zaś w temacie Final Fantasy zrzucili wszystko na barki FFXIII-2. Szkoda także, że nie zdecydowano się zaprezentować w końcu **Thief 4**, o którym wiemy jak na razie tyle, że powstaje. I nawet ma własne logo. Ech…

THQ

Devil's Third, czyli najnowszy projekt Itagakiego, co prawda nie zagościł w LA, ale przynajmniej „miszczu" podszedł do sprawy z humorem, wypuszczając dość zabawny (w bardzo japońskim stylu) filmik, tłumaczący, że ciężko pracują nad grą i na konkrety musimy zaczekać do TGS. Trzymamy za słowo, Itagaki-san. Drugim z nieobecnych był wciąż spowity aurą tajemnicy **Insane**, znany także jako „ta gra, przy której grzebie Guillermo del Toro". Jednak przed tym tytułem jeszcze bardzo długa droga (premiera planowana na 2013), więc spokojna głowa – poczekamy do kolejnego E3.

UBISOFT

Panie i panowie z Ubi zaprezentowali się w tym roku z dobrej strony. Pokazali sporo naprawdę świetnie zapowiadających się tytułów, w dużej mierze kontynuacji zasiedziałych na rynku serii. Szkoda jednak, że akurat tego sequela, którego wielu wyczekuje jak obniżki podatków po raz kolejny nie pokazano. Wiecie, chodzi o drugą część takiej sympatycznej gry o dziewczynie z aparatem fotograficznym i humanoidalnej świni. Niestety, pomimo zapewnień, że gra wciąż znajduje się w produkcji, **Beyond Good & Evil 2** wciąż jest tylko widmem majaczącym gdzieś na linii horyzontu. Już prędzej doczekamy się **I Am Alive** (którego zresztą także nie pokazano) albo kolejnego **Splinter Cell** (jw.). **//DrMax**

Sony zapowiedziało zestaw The Uncharted Collection, czyli Drake's Fortune i Among Thieves oraz dynamiczne tematy i avatary z Uncharted 3

俺のGAME日記 ore no GAME nikki

(mój growy pamiętnik)

E3 to najlepsza szansa w roku na zaprezentowanie swoich najnowszych gier. W relacji Miela zresztą możecie się o tym najlepiej przekonać. Dotychczas studia japońskie niemal na równi z amerykańskimi czy europejskimi traktowały te kilka dni w Los Angeles z najwyższym priorytetem. W tym roku po raz pierwszy było widać, jak bardzo Azja zaczęła odstawać. I jak niewiele ma do pokazania.

Najlepszym przykładem obrazującym stopień zacofania i marazmu korporacji azjatyckich jest stoisko developera, który stanowił przez lata synonim najwyższej klasy gier z tego kraju – Square Enix. Czy wiecie, że jedyna gra przywieziona przez nich z Tokio to Final Fantasy XIII-2? Korporacja doszła już do punktu, gdy bez słowa znikły zapowiadane wcześniej, głośne i wyczekiwane przez wielu tytuły, takie jak choćby Final Fantasy Versus XIII. Koji Taguchi, jedna z wyżej postawionych w SE osób stwierdził wręcz, że „zanik japońskich tytułów był niemal upokarzający. To był tydzień, podczas którego codziennie zastanawiałem się jak możemy to naprawić". SE uratował życie wyłącznie wchłonięty przez nich Eidos, mający do pokazania świetne gry opisane w tym i poprzednich numerach NEOplus. Yoichi Wada, prezes korporacji, przed kilkoma tygodniami przy okazji sprawozdania finansowego firmy sam uderzył się w pierś i przyznał, że powrót na właściwe tory zajmie jej co najmniej dwa lata. Czy to okres oczekiwania na Versusa? Tylko wtedy znów może być za późno – pojawi się nowa generacja konsol, zmienią narzędzia do tworzenia gier i nauka zacznie się od początku. Błędne koło?

To niestety nie jedyny taki przypadek. Kolejny gigant – Konami. Tak Fujii, czyli jeden z najsłynniejszych producentów tego studia zrobił w minionym roku furorę na konferencji prasowej opowiadając o Ninety-Nine Nights II (wyszukajcie sobie to na Youtube, serio). Sama gra już hitem się nie stała. W związku z tym, co w tym roku przywiózł ze sobą charyzmatyczny Tak? Cztery niskobudżetowe gry, z czego najbardziej promowany był... Frogger 3D na 3DSa. To się nazywa cięcie kosztów. A kobyły od Konami? Chociaż równocześnie z ich konferencją prasową zorganizowano kilka eventów w największych miastach świata, to niestety zabrakło tego, na co wszyscy czekali: nowej gry od Hideo Kojimy. Ten kultowy twórca dosłownie na dni przed targami napisał na swoim Twitterze, że cała jego praca w ostatnim roku poszła na marne i nie bardzo może się po tym pozbierać. Nie zostało jasno powiedziane o jaki projekt chodzi i czy ma to związek z wyrzuceniem gry do kosza, czy też np. z nieutrzymaną dietą uwielbiającego wrzucać do sieci zdjęcia swoich posiłków Hideo. Fakt jest jednak faktem, że poza reedycjami jego starszych gier w HD i nowym, aczkolwiek obiecującym silnikiem Fox Engine nic więcej nie pokazał. Co się stało z obecnym przed rokiem MGS: Rising? Co dalej z tą serią i pełnoprawną, piątą częścią? Możemy jedynie zgadywać. Przed nami wciąż Gamescom i TGS – może tam czegoś się dowiemy. Wszystko wskazuje jednak na to, że są problemy. Nawet PES 2012, chociaż z pewnością znajdzie zwolenników, nie potrafi przykuć większej uwagi. Kampania marketingowa nowej FIFY zjada Seabassa na śniadanie.

Jakub Tepper – japonista, tłumacz japońskiego, redaktor naczelny Niezgrani.pl. Po różnych redakcjach kręci się od 10 lat. Spędził w KKW wystarczająco dużo czasu, aby go nie idealizować. Ale Tokio to i tak najfajniejsze miejsce na świecie. A poza tym ma żonę, syna i Maca.

Może Konami, będące też właścicielem sieci siłowni i klubów fitness w Japonii właśnie tam szuka kapitalizacji? W grach nie idzie im najlepiej.

Czy Japończycy aż tak się pogubili? Na szczęście są jeszcze takie firmy jak Capcom czy Sega, które potrafiły przywieźć do Los Angeles przykuwające uwagę, zupełnie nowe tytuły. W nich nadzieja…

Kojarzycie pana Yoshiki Okamoto? Tak myślałem, pokrótce przedstawmy. Zaczynał w latach 80. w Konami. Podczas trwającej wówczas złotej ery automatów i salonów gier, Okamoto stworzył m.in. Time Pilot oraz Gyruss – marki znane do dziś. Po latach poniosło go w stronę Osaki, gdzie zatrudnił się w Capcom i pracował nad wieloma tytułami, z których najbardziej znane to katowane niegdyś przez wszystkie dzieciaki w nadbałtyckich kurortach 1942, Street Fighter II czy Resident Evil. Jak widać, byle czego się nie tykał i należał do bardziej utalentowanych i mających rękę do sukcesu producentów.

W 2003 roku Okamoto zrzucił korporacyjne łańcuchy i założył własne studio – Game Republic. GR nie mieli szczęścia do milionowych hitów, chociaż trzeba przyznać, że tworzyli gry na satysfakcjonującym poziomie. Wydane w 2006 roku Brave Story – przeniesione przez GR z PS2 na PSP – chociaż nie rewolucjonizowało gatunku jRPG, to ze średnią ocen w okolicach 80% było doskonałym wyborem dla miłośników tego typu rozrywki. Komu było mało, ten mógł sięgnąć także po serial animowany. Wielu z nas pamięta także Genji: Days of the Blade, czyli jeden z tytułów startowych na PS3, słynący przede wszystkim z jednego z pokazów na E3, gdzie przedstawiony został „giant enemy crab", któremu zadawało się „massive damage", a gra pozwalała na „real-time weapon changing". Folklore znalazł sobie grupę zwolenników i swoim niecodziennym klimatem intrygował, choć dziś mówi się o nim raczej w kategoriach „niezrozumianego dzieła".

Tym samym dochodzimy do czasów nam współczesnych i dwóch ostatnich tytułów Game Republic: Majin and the Forsaken Kingdom i Knights Contract. Pierwsza gra miejscami otrzymywała całkiem niezłe recenzje, drugą zaś okrzyknięto tworem niedokończonym, który nie powinien znaleźć się w tej formie na półkach sklepowych. I bardzo możliwe, że recenzenci mieli rację.

Piszę o tym, gdyż Game Republic właśnie rozpływa się w niebyt. Zaczęło się od tego, że Okamoto na swoim blogu zaczął publikować niewesołe wpisy poświęcone choćby coraz tańszemu jedzeniu, które kupuje. Jako właścicielowi – było nie było – sporej firmy średnio to przystawało, na co zwrócili uwagę internauci z KKW. Po kilku dniach rzeczona witryna kompletnie znikła z sieci. I razem z nią Okamoto, od którego nie ma absolutnie żadnych sygnałów. Plotki z japońskiej blogosfery mówią, że jego firma była już zadłużona na miliardy jenów, a całość należności szef opłacił z własnych środków i zwinął interes. W chwili gdy to piszę właśnie zamknięto oficjalną witrynę gamerepublic.jp.

Yoshiki Okamoto był na samym szczycie. Stworzył najpopularniejsze w swoim czasie i doskonale znane do dziś marki. Pamiętam, gdy przed kilkoma laty mijając go w halach Makuhari Messe na Tokyo Game Show odczułem aurę człowieka sukcesu. Jak jednak widać, nie zawsze kariera korporacyjna idzie w parze z solowym sukcesem, na czym właśnie się szanowany producent przejechał. Czy jeszcze o nim usłyszymy? Mam nadzieję, że tak – twórców z nietuzinkowymi smoczymi kulami wciąż nam brakuje. Tymczasem zaś pozostaje zapalić świeczkę przy nagrobku opisanym „Game Republic 2003-2011" i życzyć Okamoto powodzenia. ■

PS: Z ostatniej chwili – GR wyniosło się z siedziby, a biuro jest do wynajęcia. To chyba ostateczny koniec.

big in Japan

Nowe Game&Watche z publicznych zbiorów

W Polsce na aukcjach czy przetargach publicznych najczęściej można nabyć kawał piachu i ziemi w bardziej lub mniej ekskluzywnej dzielnicy. W Japonii zaś miasto Hamamatsu z prefektury Shizuoka wystawiło na sprzedaż całą kolekcję ponad 20-letnich, ale nowych i nieużywanych gier Nintendo Game&Watch, czyli oryginalnych „ruskich jajek". Licytacje zaczynają się już od ok. 70zł. Szkoda, że u nas takich okazji nie ma. Chętnych z pewnością by nie brakło.

Kolejne piękne PS3, znów nie dla nas

Zrobili to znowu i czuję, że nie po raz ostatni! Sony razem z Bandai Namco pokazali kolejną limitowaną PS3, która trafi tylko do KKW. Tym razem pretekstem będzie wrześniowa premiera Tales of Xillia na ten właśnie sprzęt. Kto przy okazji zechce nieco przyozdobić salon, ten nabędzie za niespełna 40 tysięcy jenów limitowane PS3 X Edition z czerwono-złotymi zdobieniami. Pamiętajcie, że Sony nie zablokowało regionalnie swojej konsoli, więc import nie jest takim złym pomysłem.

Elektroniczne toalety już były, a toaletogry?

Toylet to jeden z ostatnich wynalazków SEGI. Na pierwszy rzut oka wygląda jak tradycyjny pisuar z LCD zamontowanym na górze... moment, pisuar z LCD? Dzięki japońskim inżynierom możliwa jest rywalizacja i udział w grze również podczas oddawania moczu. W Toylet zawarto kilka minigier, w tym sprawdzanie siły naszego strumienia, mazanie nim jak gumką po obrazku, czy też podwiewanie dziewczęcych spódniczek, gdzie siłę wiatru definiuje siła naszego... sami wiecie.

Q Entertainment prawdopodobnie wprowadzą obsługę 3D i Move w Child of Eden na PlayStation 3... Value: "Jesteśmy zainteresowani Wii U"

KONSOLE GRY AKCESORIA | PS2 PS3 PSP X360 NDS WII | SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY

www.madgames.pl

Nudę...

GRY NA PSP / PS3 / XBOX360 OD 30 ZŁ

...bierzemy...

PONAD 500 TYTUŁÓW NA WSZYSTKIE KONSOLE

...z połykiem!

CZYNNE: PON - PT: 11-20 / SOB: 10-14

FULL OFERTA WWW I TEL

MAD GAMES

0 503 624 692 / 022 498 99 93 AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 / 02-555 WARSZAWA

ODWYK

CZYLI WALKA Z NAŁOGIEM

Von Zay

Książęca niekonsekwencja

Zapewne śledzicie wydarzenia towarzyszące ponownemu pojawieniu się Duke'a Nukema na rynku. Osobiście czekam na film fabularny, w którym poznamy dramatyczną walkę naszego Księcia, przez te naście lat próbującego wydostać się z niewoli. Zwieńczoną sceną rodem z Uwolnić Orkę, kiedy to Duke przeskakuje nad, bo ja wiem, murami studia, w którym był trzymany.

Bo dalsze losy znamy – ogólnopojęci krytycy grę zbesztali, duża część również i tylko najwyraźniej jakaś mniejszość bawiła się przy niej całkiem nieźle. Do której to grupy zaliczyć należy także mnie. Do czego jednak zmierzam – o ile księciowi faktycznie nie udało się dokonać przełomu, jakiego dokonała inna odsłona jego przygód zatytułowana Duke Nukem 3D, tak mimo wszystko zarządził – wytykając niektórym drobną niekonsekwencję.

I tak, banda numer jeden, fani staroszkolnego grania. Grupę zapewne znacie. Kiedy pojawia się jakaś nowa strzelanka, to właśnie ich zawodzenia słychać. Ogólnym motywem je wycie „dawniej było lepiej" tzn. że nie było strzałek wskazujących na ekranie celu, że gry były dłuższe itd.

No i kiedy dostają takiego Duke'a, który ewidentnie zatrzymał się w rozwoju w latach 2003-2004, okazuje się, że ten legendarny system jednak „nie robi".

Numer drugi to już nie jakaś grupa, a system ocen. Który, moim skromnym zdaniem, jest archaiczny. Wszyscy go znamy – przeważnie skala szkolna albo taka od 1 do 10. W przypadku tej drugiej realnie wykorzystywane są numerki od 5 do 10. Aż do wydania Duke Nukem Forever, bo posypały się nawet i 0/10. Naturalnie każdy ma prawo do własnego zdania, tyle że zdanie zdaniem, a skala stara się być jednak uniwersalna. Czyli, że możemy według niej porównywać niektóre tytuły, bo w końcu 7,898 to gorzej niż 7,899, prawda?

Problem jednak polega na tym, że prawdę mówiąc obecnie nie robi się gier złych. Jak jakiś wielki koncern wpakuje grube miliony w produkcję hitu, to nie chce, by przepadły jak kamień w wodę. Stąd pewnie mamy całą masę produkcji „bezpiecznych", tzn. mało ambitnych w innowacji. Bo jak od dawien dawna wiadomo, ludzie lubią to, co znają i tego lepiej się trzymać.

Z drugiej strony skala byłaby okej, gdyby wciągnąć całą masę gier flashowych, które faktycznie wykorzystałby dolną część skali. Bo w większości do tytułów z górnej półki nie dorastają (wielkie odkrycie, nie?). Tylko że w tym przypadku NEOplus musiałoby mieć z 500 stron.

W każdym razie Książe aż takim dziadostwem nie jest. Bo oto przyszło mi do głowy rozwiązanie całego zamieszania. Zamiast ocen – próba precyzowania dla kogo jest dana gra. ■

Maciej Makuła wyrósł na mrocznym gruncie internetu, gdzie najbardziej spodobało mu się tworzenie prostych filmików o grach. W wolnych chwilach zawala terminy popadając w Quake'o-, Starcrafto-, czy Haloholizm.

NEWSFLASH

BRANŻOWE NEWSY SUBIEKTYWNIE

Duke Nukem Forever zbiera na świecie skrajne recenzje; od zachwytów nad grą po jej wyśmiewanie. Tu nie będę zajmował się samą grą; nawet w tym numerze NEOplus znajdują się bodaj trzy teksty poświęcone Diukowi, plus kilka wzmianek. Gra mi się nie podoba i zasadniczo zgadzam się z recenzją Kaxiego. Chodzi o coś zgoła innego.

Jakiś czas temu przedstawiciel agencji PR-owej, która obsługuje w Stanach Zjednoczonych firmę 2K Games – wydawcę Duke Nukem Forever – umieścił na swoim twitterze mniej więcej taki wpis: „Tyle jadu w recenzjach Duke'a. Trzeba będzie przyjrzeć się osobom, które słabo go oceniły i przemyśleć sprawę wysyłania do nich kopii recenzenckich". Świat oniemiał – tysiące internautów zadrżało. Jak to, cenzura, gdzie wolność słowa i tak dalej, i tym podobne. 2K Games jakby nieco przestraszone wydało oświadczenie, w którym odżegnało się od wypowiedzi nieszczęsnego PR-owca, ten z kolei zaczął przepraszać na twitterze, ale było już za późno – 2K zwolniło go z pełnionej dotychczas funkcji. Przy okazji okazało się, że była to jednoosobowa agencja PR-owa, operująca „z sypialni", ze smartfonem i komputerem podłączonym do internetu. Jakkolwiek absurdalnie brzmi to w przypadku tak dużego wydawcy (jeszcze raz: jednoosobowa agencja PR-owa obsługująca recenzentów w USA przy tak dużej premierze, jak Duke Nukem Forever?), póki trwała, była to niemalże praca marzeń. Mniejsza jednak o nieszczęsnego gościa, który powinien pomyśleć, zanim odpali jakąś krucjatę w sieci. Chodzi o inną kwestię – tak zwanego bana. Zbanowany może zostać każdy, w różnych dziedzinach życia. Kiedyś był ban na sportowe obuwie w klubach nocnych: nikt w adikach nie wchodził. Dziś dobre adiki to więcej niż podstawa, ale nieważne. Nie raz dostałem bana na IRCu w czasach jego świetności, za pełne kwiecistych wyrażeń potyczki słowne na przykład na ruskich kanałach. Czasem dostajemy bana od partnerki na wieczorne przytulanki, bo odwarknęliśmy coś rano, a ona to dalej pamięta. Życie. No ale przejdźmy do meritum – bana mogą dostać także osoby piszące o grach. I czasem dostają.

Można na przykład nie lubić stylu pisania Olafa Szewczyka, z którym rozmawiałem miesiąc temu na łamach pisma, ale warto wiedzieć, że Olaf dostał bana od wydawcy, któremu nie spodobało się to, co tenże napisał po prezentacji pewnej gry. Ban polegał na tym, że Olaf więcej na prezentacje gier owego wydawcy nie został zaproszony. Mało tego, Olaf dokonał niezłej sztuki – sam zbanował innego wydawcę jeszcze zanim dostał od niego bana. Otóż z tego, co mi wiadomo, dostał zaproszenie na prezentację gry, ale z konkretnymi oczekiwaniami – miał napisać dużo i dobrze. A ponieważ gry tej wcześniej nie widział, nie wiedząc, czy jest dobra, zbanował wydawcę i podziękował za ów pokaz. Dla mnie – szacun. Bana na pokazy i kopie recenzenckie dostają też całe wydawnictwa. Bany były, są i będą, a zależą od PR-owców, marketingowców, product managerów.

Tu nie ma czym się ekscytować, prowadzić krucjat i nawoływać do poszanowania wolności słowa. Tym bardziej dziwi mnie reakcja 2K. Jeśli, przykładowo, zwierzymy się komuś z problemów osobistych, a on będzie kolportował to dalej, niemal na pewno dostanie bana na nasze kolejne zwierzenia. Tak to przecież działa. Wydawca dba o swój interes i jeśli nie chce wysyłać kopii recenzenckich do niektórych mediów, może to zrobić, to przecież jego produkt. Media mogą sobie same kupić grę i napisać, co im się żywnie podoba – tego nikt nikomu nie zabroni. A czy zainwestują, to inna sprawa – wystarczy sprawdzić ile recenzji gier publikują najbardziej poczytne serwisy internetowe w naszym kraju w skali miesiąca. No ale to temat na kiedy indziej.

Trochę przeraziła mnie informacja o tym, że Google chce zająć się na poważnie grami. Oczywiście chcą inwestować głównie w tematy casualowe i socjalne, ale sam fakt, że ten superszpieg, inwigilator i wieszak na reklamy zacznie oferować gry oznacza, że pojawi się kolejne zagrożenie dla naszego core'owego hobby. Wystarczy, że dodadzą kolejną swoją zakładkę przy wyszukiwarce, a miliony ludzi zaczną tam włazić i grać, myśląc że to najlepsza rzecz, jaka została stworzona przez człowieka. A do tego jeszcze Android w smarftonach, też przecież wynalazek Google, w którym mogą sobie dłubać do woli i nikt im tego nie zabroni... Brr. Tym bardziej warto poprzeć Sony i PlayStation Vita, którą japoński koncern będzie sprzedawać tracąc grube jeny na każdym egzemplarzu, a odrabiając na grach i licencjach od developerów. Wiele osób twierdzi, że 3DS i PS Vita to ostatnia generacja przenośnych konsol, a ich rolę przejmą smartfony – to może, ale nie musi być prawda. Naturalnie, gdy na rynek trafiało PSP byłem zachwycony faktem, że mój ówczesny telefon robi zdjęcia, odtwarza muzykę w MP3, czy odczytuje prosty dokument. Co się pod tym względem zmieniło? Kolejne smartfony robią zdjęcia w 8 megapikselach, odtwarzają poza MP3 nawet i pliki FLAC, łykają filmy w DivX, a są i takie, które kręcą filmy w full HD. Robią to samo, co robiły, tylko szybciej, ładniej i lepiej. Jednak pomimo faktu, że mają świetne wyświetlacze i mocne procesory, dalej nie mają takiej ilości znakomitych gier, jak konsole przenośne. I poważnie wątpię, czy szybko będą je miały – co jakiś czas trafi się na iPhone jakaś perełka, ale dalej są to raczej wyjątki. Czekacie na jakąś grę na swojego iPhone czy Androida? Tak na poważnie? Tak myślałem. Tymczasem przy zapowiedziach gier na PS Vita i na 3DSa po prostu cieknie ślina na samą myśl o tym, co nas czeka. Dlatego wierzę w sukces nowego przenośnego PlayStation i kibicuję Sony jednocześnie mając nadzieję, że bardzo poważnie podchodzą do kwestii interfejsu użytkownika, bazowego oprogramowania i przyjemności z użytkowania nawet nie tyle podczas grania, co śmigania po menu i opcjach. Czym iPhone wygrywa z innymi telefonami poza tym, że to symbol pewnego statusu społecznego? Tym, że iOS jest po prostu bardzo przyjemny w obsłudze, szybki, atrakcyjny wizualnie.

Będąc jeszcze przy iPhone i iOS – Phil Harrison, niedawno jeszcze szef wszystkich studiów Sony powiedział, że za 10 lat Apple będzie rządzić rynkiem gier. A niech rządzi, tyle że takimi po 59 eurocentów, o których zapomina się po pięciu minutach. Są też tacy, którzy się sparzyli – Strauss Zelnik, jeden z dyrektorów Take-Two Interactive zapytany o wysokobudżetowe gry na iPhone i ogólnie smartfony był mniej niż entuzjastyczny w swojej wypowiedzi: „Spróbowaliśmy wcisnąć GTA: Chinatown Wars na iPhone i byliśmy dumni z tego, że nam się to udało, ale przy obecnym modelu cenowym – tym, za ile możemy sprzedać grę na iPhone – nasz kreatywny sukces nie miał przełożenia ekonomicznego. Nie chcemy wydawać kupy forsy, by coś stworzyć, a następnie sprzedać to niewielkiej liczbie osób za małe pieniądze. Nie opłaca się".

Trochę przeraziła mnie informacja o tym, że Google chce zająć się na poważnie grami. Oczywiście chcą inwestować głównie w tematy casualowe i socjalne, ale sam fakt, że ten superszpieg, inwigilator i wieszak na reklamy zacznie oferować gry oznacza, że pojawi się kolejne zagrożenie dla naszego core'owego hobby

Nie warto też przedwcześnie zakopywać 3DSa; co prawda nie idzie mu na początku najlepiej, ale zaczekajcie na gry Nintendo. Super Mario, Smash Bros., Mario Kart, Metroid, Star Fox i cała reszta ekipy jeszcze rozruszają imprezę. Bo przecież gdzieś tam, jak zawsze, czekają w letargu legiony fanów, które kupią konsolę dopiero wtedy, gdy Nintendo zacznie sypać dobrym softem. A to, że zacznie sypać, jest więcej niż pewne – stara/nowa Zelda jest... jest dopiero początkiem. //Gulash

Dragon Quest X prawdopodobnie zostanie opóźniony – by zadebiutował równocześnie na Wii i Wii U... Sonic obchodził w czerwcu dwudzieste urodziny

Hidetaka Miyazaki o Dark Souls

SPRZEDAJ NAM GRĘ! CO MIESIĄC CYTUJEMY DEVELOPERA OPOWIADAJĄCEGO O SWOJEJ GRZE

...O ZMIANIE TYTUŁU

W ten sposób chcemy dać do zrozumienia, że nie traktujemy Dark Souls jako sequela Demon's Souls, ale jako zupełnie nową produkcję, choć stworzoną przez tych samych ludzi. Oba tytuły mają podobną mechanikę i stylistykę, to prawda, ale z drugiej strony mamy tu zupełnie nową historię i zawartość, co pozwala nam traktować grę jako całkiem osobną pozycję.

...O MULTIPLATFORMOŚCI

Posiadacze Xboksa 360 będą mieli szansę zakosztować tego rodzaju rozgrywki po raz pierwszy. I choć wydaje mi się, że nie jest to gra, do której są oni przyzwyczajeni, nie mogę doczekać się ich opinii, szczególnie na temat wrażeń z gry online. To powinno być dla nich coś nowego, dlatego tak bardzo będzie dla mnie liczyło się ich zdanie.

...O KLAWISZOLOGII

Sterowanie w Demon's Souls mogło być z początku nieco przytłaczające, ale kiedy gracz już przywykł do niego, okazywało się bardzo wygodne. Dlatego w Dark Souls nie zmieniamy zbyt wiele w tej kwestii. Ograniczamy się do wprowadzenia samouczków, żeby gracz nie musiał walczyć, by w ogóle odkryć klawiszologię. Chcę jednak podkreślić, że nie zamierzamy prowadzić graczy za rękę, a jedynie pomóc im uczynić pierwszy z wielu kroków. Poza tym sterowanie to nie jedyny element, który należy opanować. Są przecież jeszcze typy zaklęć, rodzaje broni, ataki przypisane poszczególnym broniom i tak dalej. Naprawdę trzeba sporo nauczyć się, by sprostać rzucanym przez grę wyzwaniom.

...O POZIOMIE TRUDNOŚCI

Demon's Souls słynął z bardzo wysokiego jak na dzisiejsze czasy poziomu trudności i zapewniam, że podobnie będzie z Dark Souls. Nie tylko nie zamierzamy gry ułatwiać, ale chcemy ją uczynić jeszcze trudniejszą! [Gulash pewnie szaleje z radości – kx]. Nie chcemy jednak tego osiągnąć w tani sposób, przykładowo zwiększając wytrzymałość przeciwników. Mam na myśli raczej większą swobodę gracza w doborze strategii. Chcę też, by gracz był należycie wynagrodzony za swój wysiłek. Często używam tutaj kuchennej analogii: tworzymy grę, która będzie bardzo, ale to bardzo pikantna, ale wciąż jadalna i smaczna, że aż chce się jeszcze więcej.

...O WYCINANIU ZAWARTOŚCI

Czasami musieliśmy usunąć jakąś pułapkę lub jednego z przeciwników, ponieważ było zbyt trudno. Możecie nie wierzyć, ale niektóre rzeczy są tak pikantne, że nie chcielibyście ich jeść. Mamy ustalone zasady, którymi kierujemy się przy balansowaniu poziomu trudności i jeśli coś nie spełnia tych zasad, nie może trafić do produktu końcowego. Dobrym przykładem jest refleks gracza – nie chcemy, by poziom trudności opierał się na tym, jak szybki ktoś ma czas reakcji. To nie byłoby uczciwe.

INFO
DEVELOPER: FROM SOFTWARE
WYDAWCA: NAMCO BANDAI
TERMIN: PAŹDZIERNIK
KONSOLA: PS3, X360

Mroczny, poważny RPG od Japończyków? Bez glutów i wrożek? Do tego z topową oprawą? Nic dziwnego, że zainteresowanie tym tytułem jest tak duże.

Hidetaka Miyazaki od początku swojej kariery w branży gier związany jest z japońskim studiem From Software. Zaczynał jako członek zespołu pracującego nad Armored Core: Last Raven na PS2 i PSP, kolejną odsłoną popularnej w Japonii serii o mechach. Przez kolejne lata był związany z tą serią, ale już jako producent. W ciągu dwóch lat „wyprodukował" Armored Core 4 i AC: For Answer, obie na PS3 i Xboksa 360. W roku 2009 nastąpił przełom wraz z premierą zupełnie nowego tytułu na wyłączność dla konsoli Sony – Demon's Souls. Gracze pokochali wyśrubowany poziom trudności i zaczęli domagać się kontynuacji. And so our story begins...

...O FRUSTRACJI

Bardzo uważamy na to, by nie frustrować i jednocześnie nie nużyć graczy, każąc im wykonywać jedną i tę samą czynność wielokrotnie. Nie chcemy, by walki opierały się na żmudnym procesie uszczuplania paska energii. Dlatego wszystkie postacie – zarówno gracza, jak i oponentów – zaprojektowaliśmy w ten sposób, by mieli bardzo mocne ataki, ale niski współczynnik obrony. Dzięki temu potyczki są szybsze i wymagają przyjęcia odpowiedniej taktyki. Pragniemy, by gracze musieli kombinować, a nie tylko bezmyślnie wycinali sobie drogę do celu.

...O RYWALIZACJI I WSPÓŁPRACY

Tryb multiplayer w Dark Souls będzie zawierał i kooperację, i rywalizację. A do tego będzie płynnie przenikał się z kampanią dla jednego gracza. Podczas tej ostatniej drogi graczy będą się od czasu do czasu krzyżowały. Zależnie od sytuacji, mogą oni współpracować lub też grać przeciwko sobie. W Dark Souls multiplayer wzbogaca główną kampanię i czyni z niej przeżycie niedostępne nigdzie indziej.

...O ŚMIERCI

Podstawowe założenie nie zmieniło się: gracz próbuje pokonać przeszkodę, ginie, wyciąga wnioski z porażki, próbuje ponownie i w końcu osiąga sukces. W Dark Souls śmierć jednak nie zawsze oznacza rozpoczynanie całego poziomu od samego początku, ponieważ teraz gracze mają możliwości wybrania, od którego z checkpointów chcą rozpocząć. Ponadto wraz z postępami w grze i w eksploracji świata, gracz niejako zdobywa swoje własne terytorium i może spróbować się z questami, które wcześniej zawalił.

...O OGNISKU

Gdybym miał wybrać jeden element, z którego jestem najbardziej dumny, byłby to chyba Beacon Fire. Po pierwsze służy on jako checkpoint oraz miejsce, gdzie można uzupełnić nadszarpniętą energię. To jego funkcja w systemie rozgrywki. Ponadto jest miejscem, gdzie gracze mogą gromadzić się i ze sobą komunikować – choć nie werbalnie, a emocjonalnie. Wreszcie po trzecie Beacon Fire jest narzędziem, które pozwala mi wykreować ten mroczny, wrogi i fantastyczny świat. Tylko tam gracze mogą na chwilę odetchnąć, poczuć się przez moment bezpiecznie. W tym zimnym świecie Beacon Fire jest jedynym płomykiem ciepła, co pozwala na osiągnięcie wspaniałego kontrastu.

//opr. Kaxi

COOL STUFF

▸PRZENOŚNE GRANIE

GAEMS G155 Portable Gaming System

Wakacyjne wojaże to najczęściej czas rozłąki ze stacjonarnymi konsolami i zabawy na maszynkach przenośnych. Tak być nie musi dzięki G155 – ta przefachowa walizka z wbudowanym 15,5 calowym ekranem, głośnikami stereo i miejscem na ulubioną konsolę (X360, X360S i PS3 slim), a także licznymi zabezpieczeniami spowoduje, że nawet miesiąc nad polskim morzem niestraszny. Cena? 299 dolarów w USA.

▸ROBÓTKI RĘCZNE

Szachy z The Legend of Zelda: Wind Waker

Księżniczka Zelda awansowała na królową, a Link został pasowany na gońca? Tak, fani mają najdziwniejsze pomysły, ale niektórzy z nich – tak jak Ben Howard – potrafią stworzyć prawdziwe dzieła sztuki. Szachy w stylu Legend of Zelda: Wind Waker wzruszyły nas w tym miesiącu. Czekamy aż Ben wystawi je na aukcji. Proces ich powstawania możecie zobaczyć na blogu fizzmanindustries.com.

▸KIEROWNICA

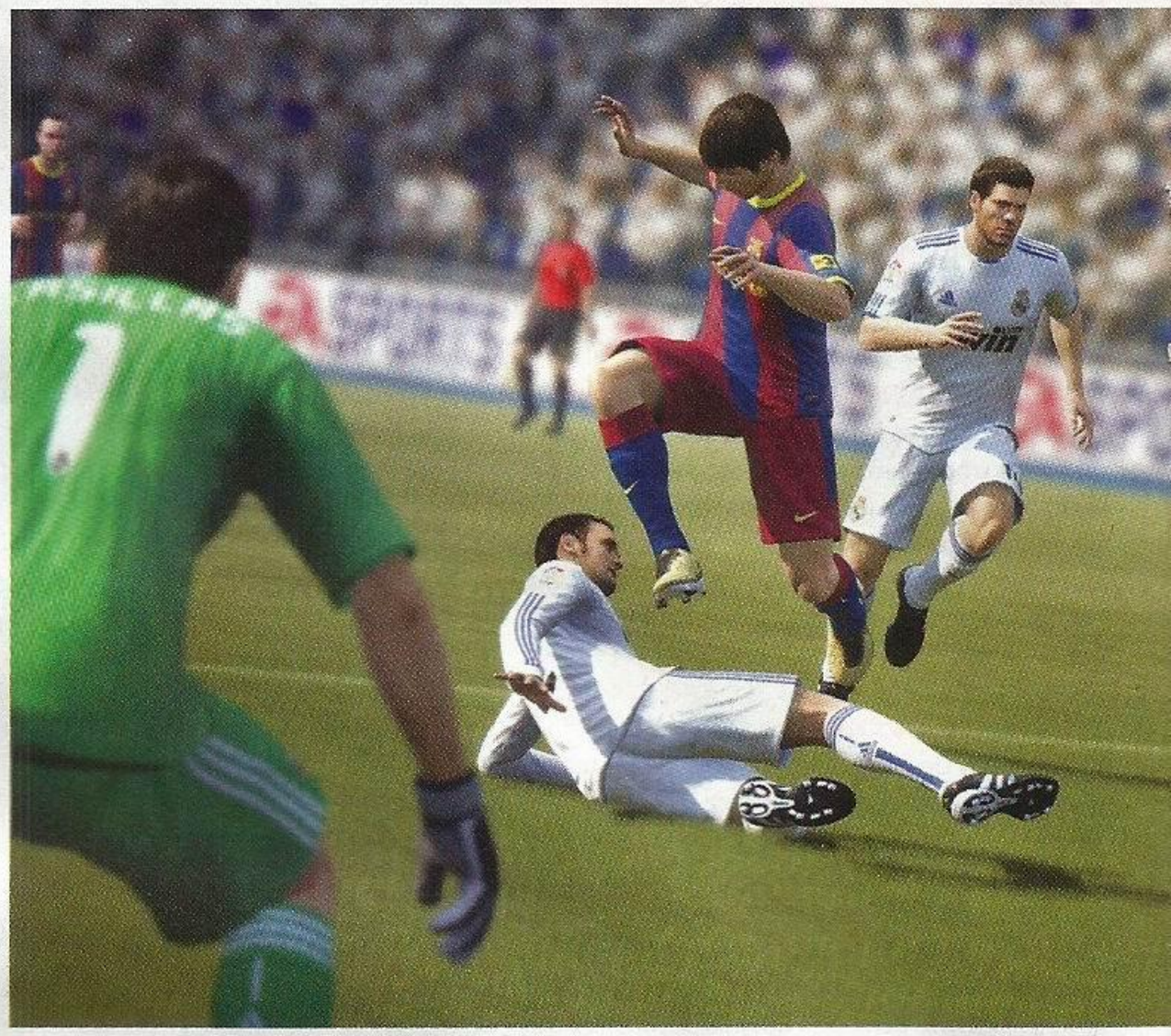
Wireless Speed Wheel dla Xboxa 360

Bezprzewodowa kierownica, która nie wygląda, jak kierownica? Jeżeli w Mass Effect 3 będzie można pilotować Normandię, to chcemy polatać, bawiąc się Speed Wheel. W między czasie będzie można ją wykorzystać we wszystkich wyścigach wydanych na X360. Kierownica będzie dostępna w październiku i została wyceniona na 44.99 funtów. Microsoft zachwala jej precyzję, rumble feedback oraz spusty, odpowiadające za gaz i hamulec.

Activision: "Infinity Ward udowodnią, że są jednym z najlepszych producentów na świecie"... Portal 2 sprzedał się w nakładzie 3 milionów egzemplarzy

FIFA 12

Zagraliśmy i przyjrzeliśmy się zmianom



□ Podczas pokazu można było pograć jedynie z żywym przeciwnikiem, nie byłem więc w stanie sprawdzić, jak sprawuje się zapowiadana zwiększona indywidualizacja graczy i zróżnicowanie taktyczne zespołów.

Gry sportowe mają w zwyczaju wychodzić co roku i FIFA nie jest żadnym wyjątkiem. Nie jest też tajemnicą, iż gry stały się zbyt skomplikowane, by wprowadzać daleko idące zmiany co roku. Dlatego też serie sportowe mają zazwyczaj cykle dwuletnie: raz otrzymujemy wersję mocno unowocześnioną, a raz tylko dopieszczoną i wypolerowaną grę bazującą na edycji z poprzedniego roku. FIFA 12 należy do pierwszej grupy. Przez ostatnie dwa lata David Rutter i reszta zespołu ciężko pracowali, by wprowadzić serię na nowy poziom realizmu. Mają w tym pomóc między innymi zmiany, o których czytaliście w raporcie Miela z Vancouver: nowy silnik fizyczny, mocno przemodelowana gra w defensywie oraz usprawniony drybling. Wybrałem się do niemieckiej Kolonii, by przekonać się na własnej skórze, czy te nowinki rzeczywiście robią różnicę godną dwóch lat prac.

NOGA NOGĘ KOPIE

Player Impact Engine to oficjalna nazwa wspomnianego silnika fizycznego, który odpowiada w nowej Fifie za wszelki kontakt pomiędzy zawodnikami. Do tej pory animacje podczas walki o piłkę czy przy faulu były predefiniowane, co miało dwie ważne reperkusje. Po pierwsze, szybko się opatrywały i zaczynały zwyczajnie nudzić. Po drugie, nie zawsze były dopasowane do tego, co naprawdę wydarzyło się na ekranie. Ponadto kończyny od czasu do czasu przenikały przez siebie, ewidentne kosy wchodziły w kostki przeciwnika nawet nie jak w masło, ale jak w powietrze. Player Impact Engine ma położyć kres takim niedoróbkom, a przynajmniej mocno je ograniczy. Bo o ile silnik już teraz radzi sobie świetnie z kolizjami dwóch lub więcej osób, tak nie bierze jeszcze pod uwagę, że prawa noga jednego zawodnika może zderzyć się z lewą. Historia zna takie przypadki, nawet karne były przez to dyktowane. Widziałem, jak nogi Anelki radośnie przez siebie przeniknęły, ale muszę zaznaczyć, że zdarzyło się to tylko raz.

W PRANIU

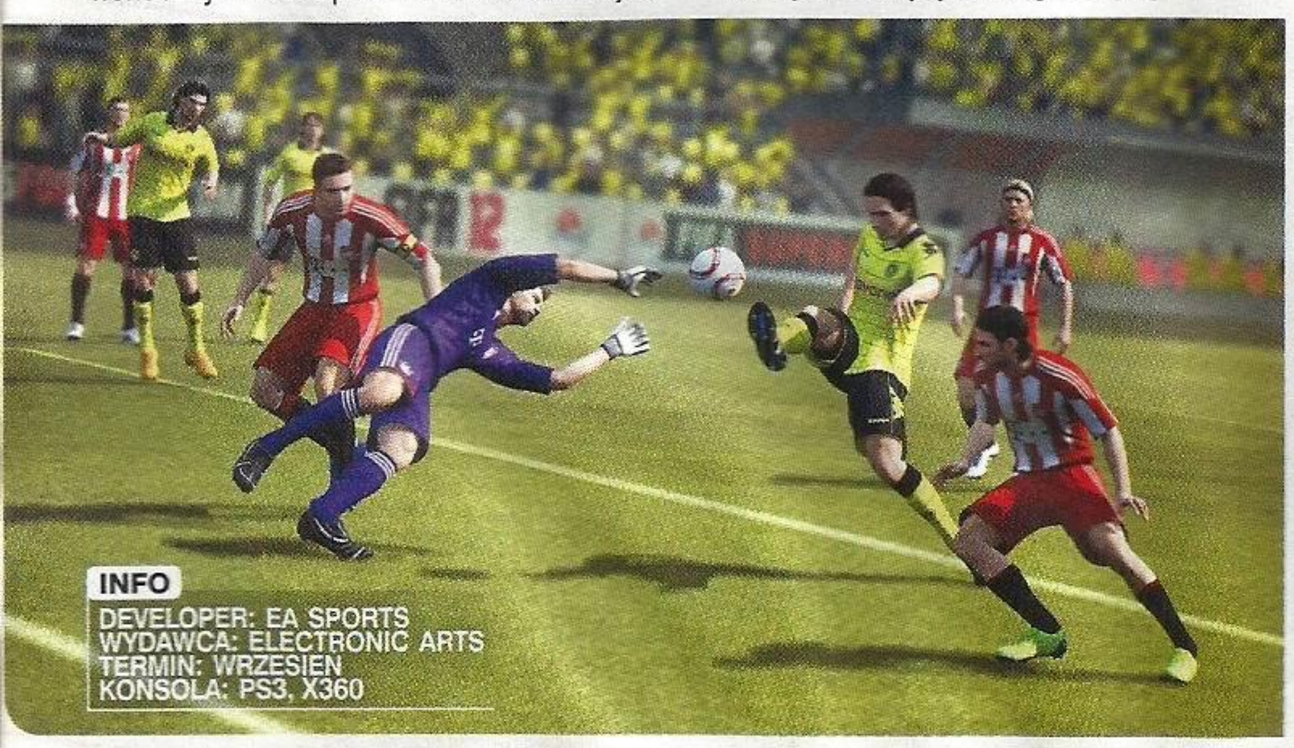
Podczas meczu nowy silnik sprawdza się bez zarzutu, ale nie czuć od razu jakiejś wielkiej różnicy. Gdy coś jest źle, łatwo błyskawicznie to wychwycić, ale jeśli nie ma do czego się przyczepić, to zwyczajnie się tego nie zauważa. Dopiero po chwili zastanowienia człowiek uświadamia sobie, że piłkarze przewracają się bardzo naturalnie, a wywrotki są adekwatne do siły ataku obrońcy. Zasłanianie piłki czy walka ciałem też wyglądają i działają o wiele lepiej niż do tej pory. Tak realistycznie, jak to się tylko na chwilę obecną da. Czasem aż do przesady. Jako, że silnik liczy na bieżąco wszelkie kolizje, możliwe jest sprowokowanie istnego karambolu, w którym grupa graczy przewraca się o siebie. Nietrudno sobie wyobrazić taką sytuacją z udziałem bramkarza, obrońców i napastników drużyny przeciwnej. Podczas ogrywania nowej Fify byłem świadkiem takiej sytuacji. Wyglądało to dość komicznie, zamiast naturalnie.

Istnieje także ryzyko, że gra z żywym przeciwnikiem co chwilę będzie przerywana gwizdkiem sędziego. Po ograniu kilkunastu meczy miałem okazję zapytać o to Davida Ruttera: **„Byłoby wielkim ryzykiem z naszej strony wydać taką grę. Dlatego cały czas balansujemy rozgrywkę i dopracowujemy pracę sędziów, ale oczywiście wciąż jesteśmy daleko od mety. Wcześniej faule działały tak, że przewinienie albo było, albo nie. Teraz możemy szczegółowo śledzić kolizje, a sędzia będzie podejmował decyzję na podstawie tego, co naprawdę się wydarzyło. Drobne przepychanki nie zawsze będą oznaczały faul, ponieważ gdyby okazało się, że mecz jest co chwilę przerywany gwizdkiem, byłaby to nasza porażka jako studia”.**

Brzmi uspokajająco. Niemniej mam dość ambiwalentny stosunek do PIE. Z jednej strony włożono masę pracy w jego przygotowanie i stanowi naprawdę wielki skok dla serii, a może dla gier sportowych w ogóle. Można pokusić się o stwierdzenie, że wreszcie doczekaliśmy się piłki nowej generacji, która należycie wykorzystuje moc hd-genów. Z drugiej strony nowa fizyka nie zmienia aż tak wiele w rozgrywce. W końcu poprzednia część też była świetna, mimo że nie miała PIE. Bez świadomości, jak teraz działają kolizje, postęp nie tak łatwo od razu zauważyć i pewnie docenimy go dopiero z czasem. Trochę szkoda, bo z pewnością nowy silnik kosztował programistów masę wysiłku, ale niestety jest mało medialny.

GRA W DESTRUKCJI

Co roku wychodzą przynajmniej dwie pierwszoligowe piłki nożne, rywalizujące ze sobą już trzy generacje, tyle mówi się o większej swobodzie w kreowaniu akcji, bardziej realistycznych golach, wykonywaniu rzutów wolnych i karnych, a wszystkim zupełnie umyka fakt, że od kilkunastu lat gra w obronie niemal się nie zmieniła. Pressing, wślizg i to już praktycznie koniec. Ekipa EA Sports zauważyła ten problem i jako pierwsza postanowiła coś z tym zrobić. Gra w defensywie została zupełnie przemodelowana



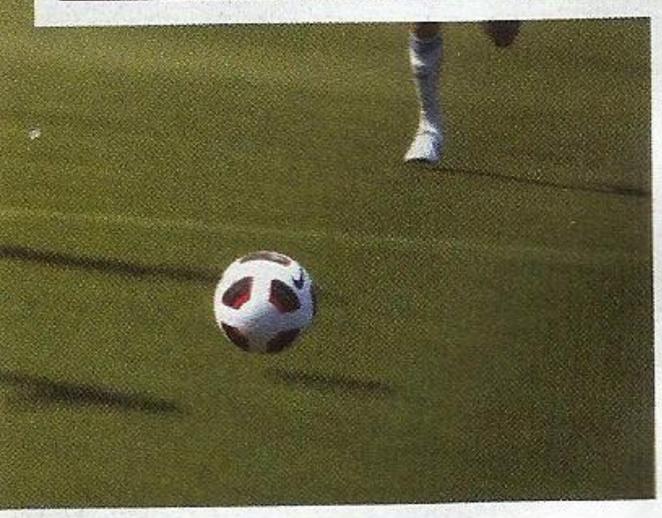
INFO
DEVELOPER: EA SPORTS
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: WRZESIEN
KONSOLA: PS3, X360

□ W kontekście nowej Fify sporo mówi się o opcjach społecznościowych, a producenci z EA podkreślają, że pragną uczynić z nich standard w ich grach. Na razie jednak żadnych konkretów nie podano.

GAŁA NA MNIEJSZYM EKRANIE

Zapytany o wersje na przenośne platformy, David Rutter miał bardzo dobrą wymówkę, by nie pisnąć ani słowa. Zwyczajnie zajmuje się on jedynie odsłonami na HD-geny i pecety, a do całej reszty delegowane są inne zespoły oraz inni producenci.

E3 przyniosło na szczęście garść informacji na temat FIFA 12 na 3DS (wersji na PS Vita jeszcze nie zapowiedziano). Pod względem dostępnych opcji rozgrywki czy licencji gra ma być wierną kopią starszych sióstr, a nawet zostanie wzbogacona o futbol podwórkowy – pięciu na pięciu. W trybie tym boisko ma być zaokrąglone, a kamera obniżona. Kolejną nowością będzie sterowanie za pomocą stylusa, ale tylko jako dodatkowa opcja. Ciekawie zapowiada się możliwość wykonywania rzutów wolnych tą metodą, nawet jeśli normalnie gramy za pomocą przycisków. Wreszcie dobrą wiadomością jest zapowiedź, wbrew wcześniejszym pogłoskom, opcji gry przez internet, choć niestety tylko dla dwóch osób.



□ **Dzięki sukcesowi Fify, David Rutter wyrósł na speca od symulacyjnych gier sportowych. Twierdzi jednak, że nie sprawdziłby się w żadnej innej dyscyplinie, gdyż o koszykówce nie ma pojęcia, a zasady hokeja na lodzie dopiero poznaje odkąd mieszka w Vancouver.**

i w odróżnieniu od silnika fizyki zupełnie zmienia obraz meczu. Teraz przycisk X (A na Xboksie) służy do zalokowania się na przeciwniku z piłką – od tego momentu grający kontroluje odległość między swoim obrońcą a atakującym za pomocą analoga. Może też skorzystać z L1, by utrzymywać pozycję pomiędzy piłką i bramką, lub z R1, do przywołania drugiego zawodnika do pomocy.

Sednem systemu jest jednak kontrolowanie dystansu, skracanie go w razie potrzeby i wyczekiwanie na dogodny moment do odbioru piłki. Za to ostatnie odpowiada osobny przycisk (kwadrat/X), którego wciśnięcie powoduje wystawienie nogi przez broniącego. Idealnie współgra to z nową fizyką kolizji – naprawdę trzeba dobrze wyczuć moment, inaczej zawodnik się machnie i albo zostanie minięty, albo sfauluje. Jeżeli według Was brzmi to wymagająco na papierze, to zapewniam, że w rzeczywistości wcale nie jest prościej. Trzy czy cztery godziny spędzone z grą to za mało, by kilkunastoletnie przyzwyczajenia zamienić nowymi i w pełni cieszyć się bardziej skomplikowaną, ale też bardziej realistyczną defensywą.

Jako fan piłki nożnej i gracz nałogowy jestem zadowolony z takich zmian, nie mam nic przeciwko kilku dniom nauki, ale FIFA to zdecydowanie seria głównego nurtu, powstaje więc pytanie, czy nowa rozgrywka nie okaże się zbyt trudna. Rutter patrzy na to nieco inaczej: **„Zmiany, które wprowadzamy, są z pożytkiem zarówno dla wieloletnich fanów serii, jak i dla graczy zupełnie nowych. Dzieje się tak dlatego, że polegają one na naprawieniu elementów, które w naszym mniemaniu nie były w ogóle intuicyjne. W przypadku defensywy pozbyliśmy się bezmyślnego wciskania przycisków, które wprawdzie było proste, ale i tak działało na szkodę gracza, gdyż zawodnicy opuszczali swe pozycje zbyt łatwo i niszczyli własny blok defensywny. Teraz nie dość, że obrona funkcjonuje bardziej racjonalnie, to również daje graczowi więcej czasu na przeanalizowanie sytuacji, co wychodzi na korzyść wszystkim. Niedoświadczeni gracze do tej pory mogli czuć się przytłoczeni agresywnym pressingiem, jaki dominował w defensywie”.** Niby racja, ale dalej uważam, że nowy system jest zwyczajnie trudny. Nie przesadnie trudny, raczej stanowi miłe wyzwanie, które dotychczas obecne było głównie w ofensywie, ale mimo wszystko nie powiedziałbym o nim, że jest intuicyjny. Przyznam, że w pierwszych meczach broniłem się dość rozpaczliwie.

ZAWSZE PRZY SOBIE

David Rutter podczas prezentacji i wywiadu często używał określenia „trójca zmian”, czym jest więc ten trzeci element? Chodzi o precyzyjne dryblowanie piłką. Od kilku lat widzimy tendencję, by prowadzenie piłki i zwody odbywały się przy użyciu niemal wyłącznie gałki analogowej (genialnie działa to w NBA 2K11) i FIFA 12 czyni kolejny krok w tym kierunku. Zawodnicy trzymają teraz piłkę blisko przy nodze, co pozwala na skuteczniejsze jej zasłanianie i manewrowanie pomiędzy obrońcami. Zmiana ta (bardziej ewolucyjna niż rewolucyjna) to logiczna konsekwencja nowości w grze defensywnej i systemie kolizji. Skoro gra potrafi dokładnie obliczyć wynik kontaktu nogi z piłką lub przeciwnikiem, a wybijanie futbolówki spod nóg jest w pełni manualne, to naturalne jest, że gracze muszą mieć jak najwięcej kontroli podczas dryblingu. Jak widać, każda z nowości wymusza i jednocześnie uzupełnia pozostałe. Może jeszcze nie wszystko na chwilę obecną jest idealnie zbalansowane, ale widać, że pomysł na odświeżoną Fifę jest dokładnie obmyślony.

Zawodnicy trzymają teraz piłkę blisko przy nodze, co pozwala na skuteczniejsze jej zasłanianie i manewrowanie pomiędzy obrońcami. Zmiana ta to logiczna konsekwencja nowości w grze defensywnej i systemie kolizji

Wczesna grywalna wersja gry skupiała się na zaprezentowaniu w akcji tych trzech nowinek, dlatego też pod innym względami była to niemal ta sama stara FIFA 11. Rzuty karne, rożne i wolne wykonywało się identycznie jak w ubiegłorocznej grze, a jest niemal pewne, że ostatecznie zostaną przynajmniej w niewielkim stopniu przemodelowane. David Rutter przyznał zresztą, że mają o wiele więcej nowych pomysłów, ale będą o nich mówili w późniejszym terminie. Podczas gry rzuciło mi się jednak w oczy, że wyrzucanie piłki z autu zostało znacząco przyspieszone: nie było już kilkusekundowych ujęć, podczas których zawodnicy mieli czas ustawić się na boisku. Gdy piłka wylatywała na aut, gracz po nią podbiegał i od razu był gotowy do podania do któregoś z kolegów. Dzięki temu mecz bardzo zyskiwał na płynności.

Jak pewnie zauważyliście, do nowej Fify podszedłem dość krytycznie i z rezerwą. Nie dlatego, że powinniśmy martwić się o jakość „dwunastki”, ale dlatego, że od lidera gatunku powinno się wymagać najwięcej. Już teraz jestem pod wrażeniem pieczołowitości, z jaką studio podchodzi do stworzenia jak najbliższej rzeczywistości piłki nożnej. Ale poczekam na pełną wersję, zanim pozwolę się ostatecznie przekonać, że EA dokonało rewolucji w rozgrywce. //**Kaxi**

NEO COMMENTS

Przeciąganie liny

E3 wyjaśniło przynajmniej jedną kwestię. Microsoft, Nintendo i Sony podążają w zupełnie różnych kierunkach. Przypominają mi trochę bohaterów Kac Vegas, którzy budzą się po imprezie i każdy z nich ma kilka nowych znaków szczególnych do pochwalenia się przed kolegami. Kto by przypuszczał, że hardcore'owe imperium Ballmera przerzuci połowę swoich sił na produkcję dziecinnych masówek na Kinecta? Sony konsekwentnie stara się utrzymać wizerunek firmy będącej na czele technologicznego wyścigu, z uporem godnym lepszej sprawy promując przyszłościowy standard 3D, choć nie potrafi poradzić sobie z całkiem teraźniejszym zabezpieczeniem PlayStation Network. Nintendo wreszcie doczołgało się do stawki HD i żaden prawdziwy fan nie przejdzie obok Mario w wysokiej rozdzielczości, choć wszyscy zastanawiamy się, czy nowy kontroler udźwignie bagaż oczekiwań. Akcjonariusze nie czekali z odpowiedzią i po prezentacji pado-tabletu akcje giganta z Kioto poleciały na łeb na szyję. Pożyjemy, zobaczymy, ale już widać, że kocyk zwany rynkiem gier video jest rozciągany w każdą możliwą stronę. Powtarzamy się jak kukułka, ale nasza branża powiększa się w tempie bicepsa Hulka na sterydach. I to jest w niej właśnie najfajniejsze, bo innowacja nigdzie indziej nie jest tak obecna. Co z tego, że z tych wszystkich nowinek jedynie parę przebije się do głównego nurtu, a większość podzieli los Vitality Sensor? Ważne, że producenci ciągle ścigają się w koncepcyjnych wyścigach i nawet prezentacja transfarringu wymyślonego przez Kojimę działa na moja wyobraźnię, choć nigdy kwestie techniczne nie były dla mnie specjalnie pociągające. Skąd to zaciekawienie? Bo to krok w stronę jeszcze większej integracji wszystkich platform lub choćby gier pochodzących od jednego developera. Na początek będziemy współdzielić save'y, ale kto wie, w jakim podąży to kierunku... Nie dołączę do chóru krytyków Kinecta, bo nadal uważam, że granie bez padów to początek nowej ery i bardziej dziwi mnie fakt powrotu Nintendo do bardziej klasycznego kontrolera. Od następcy Kinecta oczekuję braku opóźnienia, lepszego wykrywania ruchów i umożliwienia grania kilku osobom naraz. Z drugiej strony pozwoliłbym na jakąś opcjonalną formę współpracy z padami tak, aby Cliffy B mógł wreszcie zrealizować swoją krwawą wizję Gearsów na Kinecta. Minęło dosłownie kilkanaście dni, a już czekam na E3 2012. Ostatnie przed końcem świata, także będzie się działo. Musi. //Gonzo

Tomek Kreczmar

20 DRUGICH STRONIC LUSTRA

Święto gier?

Azatem kolejne Electronic Entertainment Expo za nami. Chyba nikomu nie muszę tłumaczyć czym jest E3. Relacji z tej imprezy było mnóstwo, na kilka dni internet growy wstrzymał oddech, by pełną parą produkować niusa za niusem. Prasa czekała na ostatnie nowinki, by posłać numery do druku. Telewizje przeorganizowywały ramówkę. Gracze z wypiekami na twarzy czekali na smaczki związane z ulubionymi tytułami oraz oczywiście na zdjęcia hostess. Niemniej tegoroczne E3 znów nie było tym, czym bym pragnął. Wiem, narzekacz jestem straszny, ale...

Po pierwsze, od zmiany formuły w 2009 roku E3 rozpoczynają konferencje największych wydawców gier – i to nie wszystkich największych, tylko wybranych największych (brakuje na przykład Activision Blizzard, które w minionym roku zaszczyciło nas koncertem, a poza tym temat w pewnym sensie zlewa). Na tychże konferencjach w jeden dzień i troszeczkę wiele gier jest prezentowanych w akcji, pojawia się mnóstwo niusów i zapowiedzi, a przede wszystkim – haseł reklamowych. Albowiem półtoragodzinne konferencje, zwane także „media briefing", są perfekcyjnie przygotowanymi, przemyślanymi przedstawieniami, mającymi na celu sprzedać gry, a po części także akcje. Mniej przygotowywane są dla graczy, a bardziej dla udziałowców. Bo zawsze musi z nich wyjść na nasze – „Łał, jacy my jesteśmy super, a oni są be".

Po drugie, z roku na rok coraz słabiej widać nowatorstwo. Konferencje wyglądają dość podobnie, zmieniają się tylko „numerki" (w ubiegłym roku CoD: Black Ops, w tym CoD: Modern Warfare 3, poprzednio Need For Speed: Hot Pursuit, teraz NFS: The Run). Owszem, czasem ktoś spróbuje pokazać coś nowatorskiego (rok temu Ubisoft grę w oddychanie czy strzelanie z pistoletów „w ruchu"), ale szybko zostaje sprowadzony na ziemię i więcej już nie ryzykuje (w tym roku Ubisoft skupił się na Far Cry, Assassinie, królikach i 25-leciu). Sam showfloor, czyli teren wystawy, zmienia się nieznacznie. Stoiska wyglądają w zasadzie tak samo (Microsoft czy Sony), są w tych samych miejscach hal (niemal wszyscy, poza Activision – mowa o dużych wydawcach). Tytuły pojawiające się na E3 także coraz częściej przypominają mniej lub bardziej wierne klony samych siebie sprzed lat. I nie myślę tu o „diuku"...

Po trzecie, liczba ogłaszanych tytułów, wiadomości o grach, idzie w setki tysięcy znaków. Wraz z rozwojem internetu, pojawianiem się coraz liczniej portali i zainteresowaniem mediów „mainstreamowych" informacje płyną szerokim strumieniem, a w efekcie ich filtrowanie staje się coraz trudniejsze. Informacyjny szum jest równie niebezpieczny, jeśli nie bardziej wręcz od braku informacji. Co jest plotką? Co prawdą? Czy on to faktycznie powiedział? Czy ten screen jest oficjalny? Tak jakby poza E3 nie było okazji do przekazania informacji.

W efekcie mam niejasne wrażenie, że E3 przestało być świętem gier, a stało się świętem wydawców gier. Mam im nieco za złe to, że z imprezy dla graczy – bardzo core'owych graczy, bo to impreza zamknięta. dla branży – zrobili show dla udziałowców i szerokiej publiczności. Z drugiej strony cieszę się, że nasza rozrywka w dość krótkim czasie tak zyskała na popularności, że powstał globalny, czterodniowy show. Niestety, w efekcie stracili najmniejsi, czyli wydawcy małych, acz smacznych tytułów, którym trudno się przebić, wybić i pobić mocniejszych finansowo od siebie. Co za tym idzie, nowatorstwa coraz mniej, a pożerania ogona i odcinania kuponów od znanych marek coraz więcej. Najpopularniejsze gatunki dostają kilkanaście tytułów z wielką akcja marketingową, której często początkiem jest E3 (teraz na topie są strzelanki, potem długo, długo nic).

Nie chciałbym pogrążać się w czarnowidztwie, dlatego cieszy mnie tegoroczna nowość sprzętowa. Zresztą, E3 zawsze za nowinki sprzętowe pamiętam. Rzecz jasna chodzi mi o Wii U. Nintendo za sprawą Wii pokazało, jak rozszerzyć rynek na tzw. niedzielnych graczy, za co podobno obrazili się na nich hardcore'owcy. Stąd U – czy You – w nazwie odczytali niektórzy jako Wy – „prawdziwi" gracze. I lista tytułów, które mają się pojawić na nowej konsoli jest daleka od typowych gier dla Nintendo. Firma wszak słynęła z familijności, dawno temu cenzurowała Mortala, zmuszała developerów do zmian w grach zgodnych z jej wizją. A teraz na Wii U otrzymamy prawdziwy konkret.

Możliwości oferowane przez konsolę też zapowiadają się ciekawie. Użycie tableto-kontrolera w prezentowany podczas konferencji sposób działało na wyobraźnię. A te pomysły to pewnie dopiero początek. Ciekaw jestem, czy w podobnym kierunku podążą Sony i Microsoft. Czy po epoce kontrolerów ruchowych – wypromowanej przez Wii – rozpocznie się era tableto-kontrolerów? No i czy faktycznie ten nowatorski, pomysłowy i duży „pad" będzie nadawał się do dłuższego trzymania w rękach i da się na nim wygodnie grać? Niby na E3 dało się go dotknąć, niektórzy nawet dali radę wystać w kilkugodzinnej kolejce i zagrać na Wii U. Opinie były podzielone, ale emocji Nintendo wywołało mnóstwo.

MAM NIEJASNE WRAŻENIE, ŻE E3 PRZESTAŁO BYĆ ŚWIĘTEM GIER, A STAŁO SIĘ ŚWIĘTEM WYDAWCÓW GIER. MAM IM NIECO ZA ZŁE TO, ŻE Z IMPREZY DLA GRACZY – BARDZO CORE'OWYCH GRACZY, BO TO IMPREZA ZAMKNIĘTA, DLA BRANŻY – ZROBILI SHOW DLA UDZIAŁOWCÓW

Podobnie wiele emocji wywołało Sony. Najpierw przepraszając za włamania (niektórzy uważają, że koncert i wielka impreza po konferencji była objawem wyrzutów sumienia firmy), a potem pokazując PlayStation Vita. W przypadku tej konsoli Sony szuka swojej drogi, nieprzetartego jeszcze szlaku. Bowiem w epoce wszystkomających komórek, przenośna konsola musi być czymś dużo więcej. Dlatego Vita oferuje rozwiązania, których w komórkach ma nie być. Moim zdaniem kierunek jest ciekawy.

E3 w tym roku upłynęło mi zatem pod dwoma hasłami: „Mnóstwo strzelanek, jeszcze więcej klonów" oraz „Gdzie dwóch się bije, tam trzeci korzysta". ■

Tomasz Kreczmar jest dyrektorem programowym pasma programowego Hyper - jedynej w Polsce telewizji dla graczy. Był redaktorem naczelnym magazynu Magia i Miecz, przetłumaczył na nasz język wiele systemów RPG, a także grę Baldur's Gate.

Sony kolejny raz przeprasza, bo PlayStation Store nadal nie działa w Japonii... thatgamecompany zapowiedzieli, że Journey doczeka się otwartych betatestów

„Nowi" za „starych"?

Czy to dobrze, że przy tworzeniu kolejnych sequeli nowi developerzy zastępują ojców serii?

TAK To nie tylko zastrzyk świeżości dla starych serii, czy przeniesienie ich na nowe platformy, ale i często jedyny ratunek. //Fax

Fani serii Sly Cooper nie szczędzili pochwalnych komentarzy po zapowiedzi Thieves in Time, ale zmienili je na zajadłe słowa krytyki, gdy dowiedzieli się, że nad grą nie będą pracowali Sucker Punch, tylko Sanzaru Games.

Co to za ludzie i kto im pozwolił zniszczyć dobre imię Sly Coopera? Ci sami, którzy przejęli pałeczkę od Insomniac Games i stworzyli Secret Agent Clank na PSP. Poza tym pracowali nad The Sly Collection. Skoro byli w stanie kreatywnie zająć się przeniesieniem marki Ratchet and Clank na przenośną konsolę, to i z uroczymi złodziejami sobie poradzą, ponownie dorzucając kilka własnych pomysłów. Nowy developer może odświeżyć znaną markę, jak choćby Digital Extremes z The Darkness II, którzy nie tylko uznali, że skoro opierają się na historii z komiksów, to mogą stworzyć komiksową grafikę, ale i znaleźli zastosowanie dla mrocznych macek, z czym nie poradził sobie zespół Starbreeze Studios.

Oddawanie serii w ręce ojców chrzestnych pozwala także na odciążenie właściwego producenta. Ile czekalibyśmy na God of War III, gdyby Santa Monica Studio musieli własnoręcznie stworzyć Chains of Olympus i Ducha Sparty? Ready at Dawn Studios doskonale poradzili sobie z tym zadaniem, tak samo jak wcześniej zaadaptowali od Naughty Dog bohaterów Jak & Daxter, tworząc Daxtera na PSP. Z kolei Guerrilla Games mogą w spokoju dłubać nad Killzone 4, bo Cambridge Studio (MediEvil, Primal) zajmą się Killzone na PS Vita, a sprawdzili się już przy konwersji LittleBigPlanet, dając odpocząć Media Molecule.

Nowi developerzy potrafią też uratować znane marki od zapomnienia. Rare straciło dawną formę z czasów Goldeneye 007 i tworzy teraz „dzieła" w stylu Kinect Sports. Na szczęście Retro Studios wyciągnęli z szafy starego goryla w Donkey Kong Country Returns. Nie zapominajmy też, że Gearbox w końcu wydał (choć nie obyło się bez kontrowersji) Duke Nukem Forever, z czym nie poradzili sobie 3D Realms. ■

NIE Jeśli potrzeba zmian, to lepiej zatrudnić nowego reżysera, a nie zmieniać cały zespół. // Gulash

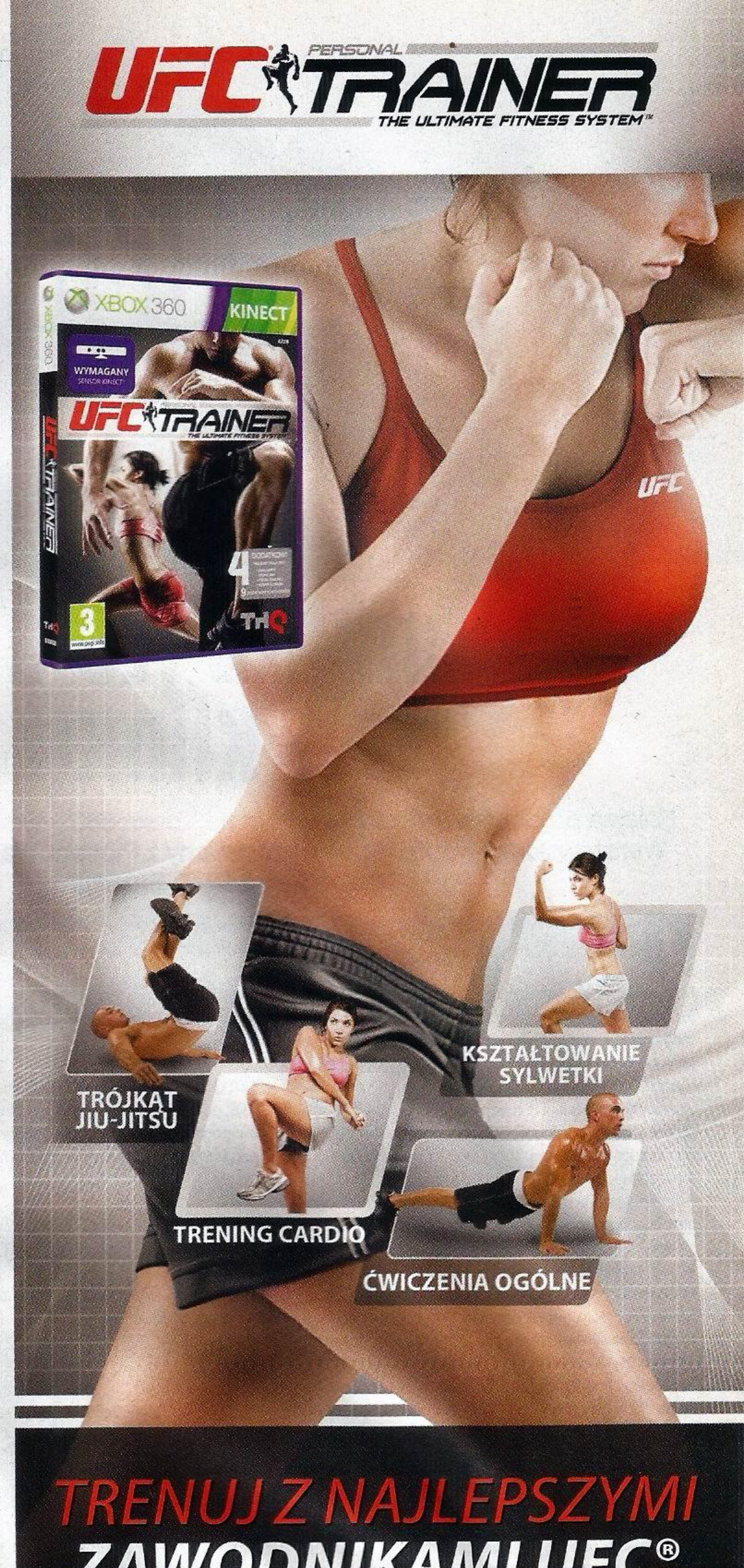
Część osób zapewne zakrzyknie: nowy developer równa się nowe pomysły, świeże podejście i brak „zmęczenia materiału", ale ja pozostanę przy swojej wersji.

Wystarczy popatrzeć na to, co robi EA z seriami FIFA i Need For Speed. FIFA po reboocie, od kilku lat ma dwóch „ojców", odpowiedzialnych za zmiany i z nich rozliczanych: Gary'ego Patersona i Davida Ruttera. Założyli kilkuletni plan, wiemy też, że co dwa lata wprowadzane są większe zmiany. Efekt? FIFA z roku na rok jest coraz lepsza. Dla kontrastu przyjrzyjmy się serii Need for Speed, gdzie panuje jakiś niewyobrażalny chaos: przez ostatnią dekadę mieliśmy nielegalne wyścigi w Undergroundach, próbę wciśnięcia scenariusza w Most Wanted i Carbon, NFSa w klimatach zwykłych wyścigów w ProStreet, wreszcie znów starcia z policją w Hot Pursuit i teraz bieganie ludkiem i QTE w świeżo pokazanym The Run. Nie ma jakiejś spójnej wizji całości, co pokazuje logo NFSa na okładce przy Shift 2: Unleashed – ale brak tam tytułu Need For Speed. O co chodzi?

Przykładem na pewną konsekwencję i spójną wizję całości jest dla mnie seria God of War. Tworzy ją od lat jedno studio Sony w Santa Monica; to ci sami ludzie, doskonale znający się z Kratosem, czujący się za niego w jakiś sposób odpowiedzialni i sądząc po tym, czego dokonali, dobrze im z tym. Każda gra z serii miała innego producenta/reżysera, byli to kolejno: David Jaffe, Cory Barlog, Stig Asmussen. Oni dawali swoją wizję całości, byli odpowiedzialni za końcowy efekt, ale nad przygodami Spartiaty pracowali ci sami ludzie. W moim odczuciu takie podejście sprawdza się lepiej – oczywiście, jeśli gry są faktycznie dobre, a praca nad nimi sprawia ludziom satysfakcję.

Dlatego też, przykładowo, zupełnie nie kręci mnie Silent Hill: Downpour przygotowywany przez czeską ekipę Vatra Games. Bez Akiry Yamaoki, bez żadnego z członków Team Silent. Owszem, może wyjdzie im z tego dobra gra – z całego serca im tego życzę – tylko dlaczego musi nazywać się Silent Hill, a nie na przykład Scary Town? A Duke Nukem... RiP. ■

n Tim Tim Shaffer i Double Fine Games odzyskali prawa do Psychonauts...



MADE IN POLAND

Chcemy wytworzyć ten klimat

Kolejna polska firma opracowuje grę na Xboxa 360 – tym razem o Powstaniu Warszawskim. O Uprising 44 rozmawiamy z Piotrem Wasiakiem i Michałem Dziwnielem z DMD Enterprise

Jak powstało DMD Enterprise? Kim jesteście i czym się zajmujecie?

Michał Dziwniel: Jesteśmy ludźmi, którzy w tej branży są już od jakiegoś czasu. Ja mam za sobą stanowisko szefa marketingu w wydawnictwie IQ Publishing, wcześniej też pisywałem do prasy growej. Praktycznie każdy w DMD ma coś wspólnego z branżą; nasi animatorzy pracowali wcześniej przy Call of Juarez, ludzie zajmujący się muzyką byli wcześniej odpowiedzialni za ścieżkę dźwiękową pierwszego Wiedźmina. To wyselekcjonowane osoby, a nie zlepek ludzi z ulicy.

Robimy grę na motywach Powstania Warszawskiego; z przeznaczeniem głównie na Xboxa 360, ponieważ myślimy głównie o rynku zagranicznym, mając na uwadze fakt, jak wygląda w tej chwili branża. Nie ma szans na sukces komercyjny robiąc w tej chwili grę tylko na peceta. Sama firma powstała dzięki inwestycji business angel; mając pomysł na zarys gry i to, w jaki sposób firma ma funkcjonować, po zebraniu odpowiednich ludzi pozyskałem inwestorów, którzy po prostu wyłożyli pieniądze. Są to inwestorzy z prywatnego sektora – nie mamy inwestora w postaci przyszłego wydawcy gry, jak to często jest z deweloperami. Z różnych przyczyn. Najważniejszą z nich jest to, że chcemy mieć większą niezależność niż w przypadku, gdy większościowym inwestorem jest wydawca.

Mamy biura w trzech miejscach w kraju, firma cały czas formuje się – jednocześnie tworzymy projekt i organizujemy się; tak to na razie funkcjonuje. W Polsce nie ma już miejsca na niskobudżetowe produkcje – czasy, gdy kilku chłopaków mogło skodować grę w trzy miesiące minęły kilka lat temu. Obserwując uważnie rynek i to, że obecnie sprzedają się głównie znane marki, a miejsca na półce jest coraz mniej i trzeba o nie walczyć, doszliśmy do wniosku, że jeśli bierzemy się za produkcję gry, to ma być to produkt, który będzie spełniał standard światowy. Uprising 44 będzie grą pudełkową.

Jednak sami nie wydacie gry na całym świecie.

MD: Jeśli chodzi o wydawcę tego konkretnego produktu, mamy podpisany list intencyjny z jednym z najbardziej topowych wydawców w Polsce. Mamy też wstępne kontakty z Rosjanami i Wielką Brytanią. Kolejne rozmowy trwają.

Porozmawiajmy o samej grze. Pierwsze sygnały dawały do zrozumienia, że będzie to RTS – strategia w czasie rzeczywistym.

MD: Uciekałbym od tego RTSa, bo to jest po części RTS, po części gra taktyczna, a trochę nawet wchodzimy w erpega – będzie rozwój postaci, nie zabraknie zadań pobocznych, które pozwolą graczowi na eksplorację świata gry.

Czyli można powiedzieć, że klimat idzie bardziej w stronę Commandos niż Command & Conquer?

MD: Bardziej. Dołożyłbym do tego trochę Baldur's Gate i zmieszał z Men of War.

„Dla każdego Polaka, który siądzie do tej gry, to będzie opowieść o Powstaniu Warszawskim. Natomiast dla Amerykanina, który myśli, że u nas po ulicach biegają białe niedźwiedzie, to będzie gra o powstaniu. Kropka" – Piotr Wasiak

Piotr Wasiak: Dlatego staramy się odejść od szufladkowania Uprising 44 jako RTSa, bo ten gatunek konotuje się dość mocno z Command & Conquer czy Starcraftem – bazą, którą rozbudowujemy, produkowaniem oddziałów i wielkimi najazdami na przeciwnika.

Jak wygląda szkielet gry?

MD: Osią rozgrywki jest kierowanie czteroosobowym oddziałem, któremu można wydawać bezpośrednie rozkazy. Na potrzeby niektórych misji będzie dołączana druga grupa, licząca maksymalnie czterech powstańców. Czyli cztery plus cztery. Tej drugiej grupie będzie można wydawać ogólne rozkazy, typu: osłaniaj, zajdź przeciwnika z flanki i tak dalej.

PW: Bardziej w stronę Commandos czy Jagged Alliance 2, no ale to są starsze tytuły. Trochę obawiamy się porównania do Jagged Alliance, bo sporo osób może pomyśleć, że Uprising będzie tak wyglądać – Jagged Alliance to gra z 1997 roku – ale zapewniamy, że nie.

Kwestia sterowania. Będziemy bezpośrednio chodzili powstańcem, czy będzie kursor?

MD: Będzie kursor, natomiast mamy dwa kierunki, które będziemy testowali. Jeden podobny do Halo Wars, ale jest też duża szansa, że będzie można przełączyć się na pojedynczego żołnierza i wtedy integralnie kierować jednostką.

PW: Zwłaszcza, że niektóre etapy, które planujemy, będą tego wymagały – przykładowo przechodzenie przez kanały. Wtedy ważniejsze będzie nie tyle podejście taktyczne, z rozstawianiem drużyny itp., tylko trzeba przez te kanały przejść, uważając żeby faszysta z góry nie zrzucił nam granatu na głowę.

MD: Tu z kolei wchodzimy znowu w gatunek; misja dotycząca kanału będzie prawie w klimacie survival horroru. Ciasne pomieszczenie, odgłosy, co chwila coś z góry zlatuje – granat, świeca dymna...

Dwumetrowe nazistowskie szczury?

MD: No nie, nie tutaj. Ale sami rozumiecie, że w dzisiejszych czasach ciężko klasyfikować gry do jednego gatunku, bo w Uprising 44 będzie wiele elementów pochodzących z różnych gatunków.

PW: Na przykład w kanałach może pojawić się taka scena: przechodzisz ściekiem i nagle zza rogu wyskakuje gość. W pierwszym odruchu nie wiesz, czy to hitlerowiec, a po chwili okazuje się, że to szabrownik. I pojawia się wybór, czy strzelać do niego, czy zostawić go w spokoju i pozwolić dalej plądrować domy.

MD: W innych grach wybór jest zerojednykowy; są nasi i nieprzyjaciele. My chcemy pokazać świat, który w rzeczywistości wyglądał tak na wojnie – tam nie byli tylko źli faszyści, ale byli też folksdojcze, szabrownicy, ludzie totalnie nie wiadomo skąd, szukających własnych korzyści – na przykład jedzenia, albo dóbr materialnych. Trudno to wypośrodkować.

MD: Ograniczone zasoby, to też jedna z podstawowych cech tej gry – nie masz piętnastu karabinów i tysięcy naboi, tylko właśnie ograniczone zasoby.

PW: Sami jesteśmy ciekawi, jak wyjdzie na przykład ogień zaporowy w wykonaniu powstańca, który ma siedem kul w magazynku. W nowoczesnych strzelankach amunicja praktycznie się nie kończy. Natomiast tutaj musimy wykonać jakąś część zadania, dopóki Niemiec z przeciwka nie wychyli głowy zza winkla, a wychyli ją wtedy, kiedy te siedem kul zostanie wystrzelonych. I co wtedy?

MD: Wprowadzamy możliwość tworzenia własnej broni, samoróbek. Można np. dokręcić inną lufę do karabinu i w ten sposób podwyższyć jego statystyki. W Powstaniu używano wielu różnych broni, nie tylko polskiej i niemieckiej ale też broń brytyjską lub amerykańską ze zrzutów. Można stworzyć fajny, różnorodny arsenał dla gracza.

Jak będzie wyglądała oś fabularna?

MD: Poza wydarzeniami z Powstania, będzie linia scenariusza rozwijana przez dodatkowe misje, które będą pokazywały umiejętności poszczególnych postaci, ich cechy charakterystyczne. Czwórka powstańców dowodzonych przez gracza nie będzie stała, będą się co jakiś czas zmieniać. Będzie główny bohater, dowódca oddziału, obecny przez cały czas. Chcemy wytworzyć ten klimat.

BioShock Infinite i Uncharted 3 zdobyły najważniejsze nagrody E3 Game Critics Awards... Bastion (XBLA) zostanie wydany w trakcie Summer Of Arcade

Przyjmujemy strategię żyjącego świata, tak zwanego living open world. Będzie pokazany też kontrast; w pierwszych misjach tutorialowych pokażemy Warszawę jeszcze przed Powstaniem, jako miasto w dobrych, ciepłych kolorach, a kolejne misje będą rozgrywały się w zrujnowanym mieście. Kontrast budowany na samym obrazie.

PW: W tutorialu poprzenosimy kilka rozkazów, potem zacznie się walka w centrum Warszawy, a w kolejnych misjach pojawi się np. obrona reduty Banku Polskiego.

Tematyka z pewnością jest dla Polaków, z braku lepszego słowa, „atrakcyjna", ale czy nie obawiacie się tego, że temat Powstania Warszawskiego nie chwyci na Zachodzie?

MD: Uciekamy od tego, by dać się wepchnąć w temat, że gra traktuje tylko i wyłącznie o Powstaniu Warszawskim. To będzie gra, która ma przekazywać pewne uniwersalne wartości, traktować drugą wojnę światową kompletnie z innej strony. Obserwując tę branżę widzę takie lekkie zmęczenie materiału; znowu amerykańska Delta, Rangersi, Marines łamane przez Seals, którzy znów ratują świat, prując do Arabów w Afganistanie czy Iraku, a nie ma takiego odświeżenia, nowego otwarcia jeśli chodzi o temat drugiej wojny światowej. Uprising 44 ma być właśnie czymś takim, przecież walka powstańcza i w ogóle walka cywilna z wojskiem odbywała się w całej Europie. Walczyli Francuzi, były ruchy oporu we Włoszech czy Hiszpanii. W kontekście międzynarodowym mówimy o pewnej uniwersalnej wartości, jaką jest walka z okupantem.

PW: Polacy mają pewne informacje, naleciałości dotyczące historii Powstania Warszawskiego, które mają niejako wyssane z mlekiem matki. Dla każdego Polaka, który siądzie do tej gry, to będzie opowieść o Powstaniu Warszawskim. Natomiast dla Amerykanina, który myśli, że u nas po ulicach biegają białe niedźwiedzie, to będzie gra o powstaniu. Kropka. Opowieść o walce z przeważającym okupantem.

Naziści są kojarzeni całkiem nieźle na świecie.

MD: No tak, jasne. Jeśli chodzi o przygotowanie do dystrybucji zagranicznej, zrobiliśmy pewne badania w Europie i jeśli chodzi o udział Polski w drugiej wojnie światowej, najbardziej kojarzonymi przez Europejczyków wydarzeniami są bitwa o Anglię i właśnie Powstanie Warszawskie. Wierzymy, że dobra gra znajdzie swoich nabywców, a przy okazji mamy ten walor, że promujemy Polskę. Nie da się zrobić pierwszoligowej gry na rynek lokalny za rozsądnie pieniądze, bo potencjał sprzedażowy w Polsce jest zwyczajnie niski.

Odtwarzacie Warszawę z lat czterdziestych?

PW: Nie budujemy całej Warszawy; budujemy ścisłe centrum, które będzie nam potrzebne do ukazania wydarzeń. Te miejsce nie są od siebie mocno oddalone – Uniwersytet Warszawski, Bank Polski, drapacz chmur Prudential, Plac Powstańców Warszawy. Każdy, kto zna te miejscówki spojrzy i powie – o, Bielańska, Senatorska. Do niektórych budynków będzie można wejść, podobnie jak na podwórka kamienic.

MD: Wychodzimy z założenia, że chcemy ten świat otworzyć. Oczywiście nie ma sensu otwierać dla gracza małej kamienicy, ale jeśli mówimy o sklepach czy miejscach, w których toczy się życie na co dzień – jak najbardziej tak. Około 70-80 procent budynków będzie otwartych; można będzie do nich wejść i na przykład rozstawić stanowisko CKMów. Jeśli chodzi o odwzorowanie Warszawy – robimy to na podstawie zdjęć lotniczych i bogatych archiwów.

Czy Muzeum Powstania Warszawskiego wspiera Wasze działania?

MD: Jesteśmy w trakcie rozmów na temat patronatu czy partnerstwa Muzeum. Wiedzą o tym, że robimy tę grę i są otwarci na dialog w tym zakresie.

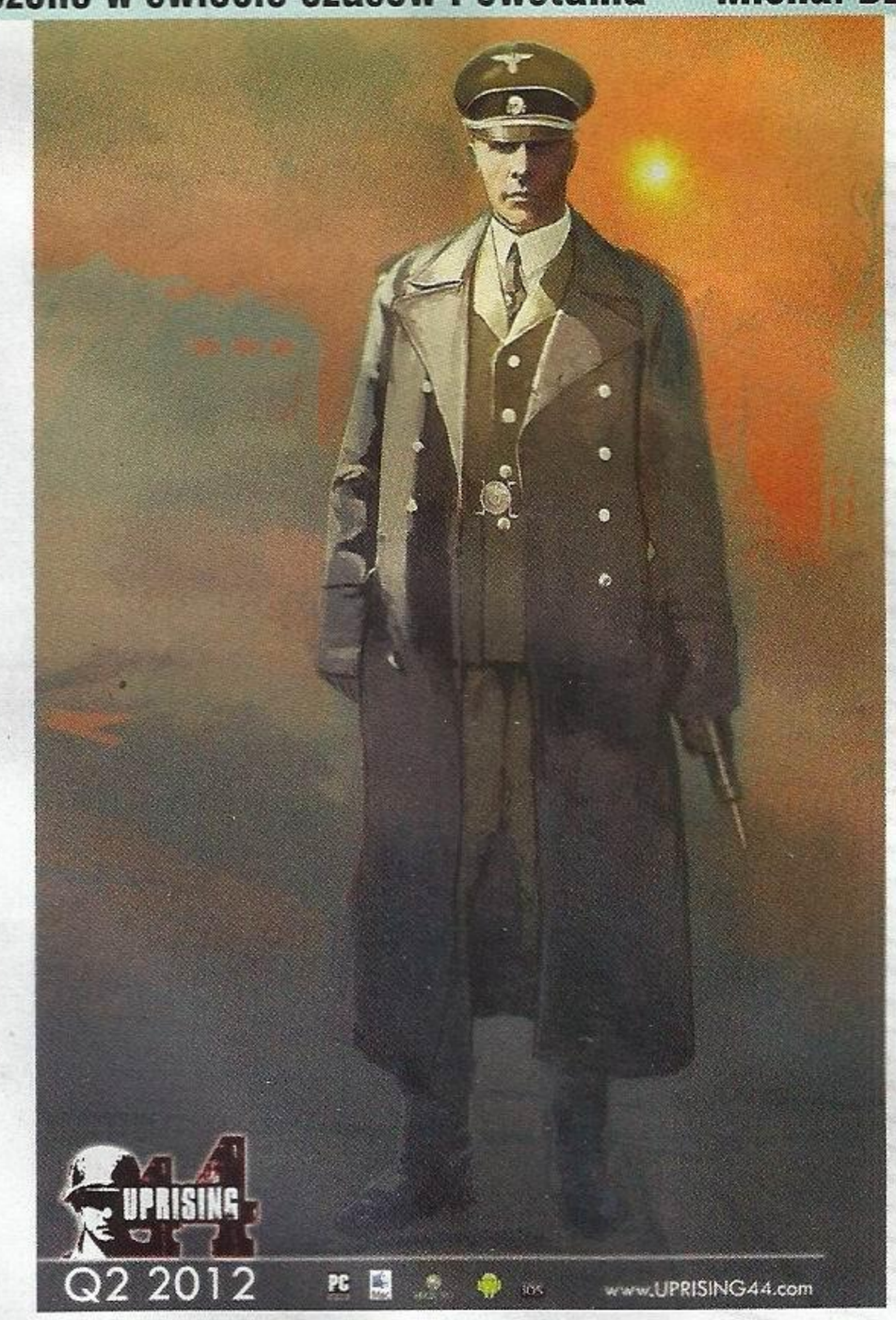
Widzimy jeden problem z grą. Nie można zwyciężyć. No chyba, że o czymś nie wiemy.

PW: To prawda. Ale można odnieść osobisty sukces, jak w Mass Effect, gdzie podejmuje się na końcu kluczową decyzję. W Uprising 44, oczywiście, Powstanie upadnie po 63 dniach, natomiast czy wyjdziesz z niego zachowując honor i broniąc cywili, czy uciekniesz ratując własną skórę, to osobna zabawa.

Czy w grze pojawią się faktyczne wydarzenia z Powstania, prawdziwe postacie bohaterów?

MD: Chcemy stworzyć bardzo wyraziste postacie – być może nie spotkamy Bora-Komorowskiego, który dowodził Powstaniem, ale na pewno pojawią się charakterystyczne

„Chcemy stworzyć bardzo wyraziste postacie – być może nie spotkamy Bora-Komorowskiego, który dowodził Powstaniem, ale na pewno pojawią się charakterystyczne osobowości, które mogłyby być umieszczone w świecie czasów Powstania" – Michał Dziwniel



osobowości, które mogłyby być umieszczone w świecie czasów Powstania.

PW: Na dziś nie jesteśmy w stanie potwierdzić, czy w grze pojawią się faktyczne imiona i nazwiska Powstańców.

Z czym to się wiąże? Wydaje nam się, że gdybyście chcieli zrobić grę o Napoleonie, czy Janie III Sobieskim pod Wiedniem, nie byłoby problemu z wygrzebaniem prawdziwych nazwisk z archiwów i użyciem ich w grze.

MD: Żyjemy w Polsce. Jest pewna mentalność, pewne budowanie mitu Powstania. Widzimy produkcje filmowe o polskiej walce zbrojnej, choćby Katyń...

PD: ...o Katyniu nie można powiedzieć źle, każdy recenzent do Katynia podchodził na kolanach.

MD: Jeśli nazwiemy jednego z bohaterów prawdziwym pseudonimem i okaże się, że w naszej grze na przykład dostanie postrzał i w tym momencie chowa się za winklem nie ratując swojego kolegi w bramie, robi się problem, bo ktoś może zgłosić się do nas i powiedzieć: to był mój dziadek i to nie była prawda. Czarny PR, którego chcielibyśmy uniknąć. To jest trudne; chcielibyśmy się z tym zmierzyć i nie uciekamy od tego, ale jest to problematyczne w aspekcie czysto ludzkim. Tworzymy grę o walczących w Powstaniu ludziach i o tym nie należy zapominać.

Czyli to jest wasza fikcja, wasze spojrzenie na to, jak wyglądało Powstanie?

MD: Tak, nie chcielibyśmy, aby potem ktoś posługiwał się tą grą na przykład w rozliczeniach politycznych. Chcielibyśmy wytrącić broń z ręki komuś, kto mógłby na taki pomysł wpaść. O wiele łatwiej byłoby zrobić jeden projekt i wzbudzić wokół niego wiele niezdrowych sensacji, ale mamy świadomość, że tworzymy firmę z myślą o przyszłości i chcielibyśmy, żeby nasze logo kojarzono z jakością produktu.

Myśleliście o multiplayerze? Nie wyobrażamy sobie PvP (player vs player) na ruinach Warszawy...

MD: Będzie kooperacja. Dla takiej gry, jaką będzie Uprising 44 to najlepsze rozwiązanie. Właściwie jedyne możliwe; Niemcy mieli miażdżącą przewagę ludzi i uzbrojenia. Czterech graczy, każdy kieruje jednym powstańcem.

Zapowiedzieliście grę na Xboxa 360 i PC. Dlaczego nie PlayStation 3?

MD: Niczego nie wykluczamy i może się okazać, że za kilka miesięcy podejmiemy temat PS3. Na razie jednak gra opracowywana jest z myślą o Xboksie.

Czy pracujecie już na devkitach Xboxa 360?

MD: Tak. Korzystamy z silnika, który całkowicie wspiera Xboxa 360. Finałowa kompilacja kodu odbywa się w Stanach Zjednoczonych.

Co to za silnik?

MD: Silnik nazywa się Unity, natomiast jest odpowiednio przez nas zmodyfikowany i zostało z niego mniej więcej trzydzieści procent. Unity przeznaczone jest głównie do przygodówek point'n'click, czy gier przygodowo-zręcznościowych. Ma natomiast, jak wspomniałem, pewną unikalną funkcjonalność, która polega na równoległej kompilacji – opracowując grę na pececie, jest ona konwertowana niejako w locie na Xboxa.

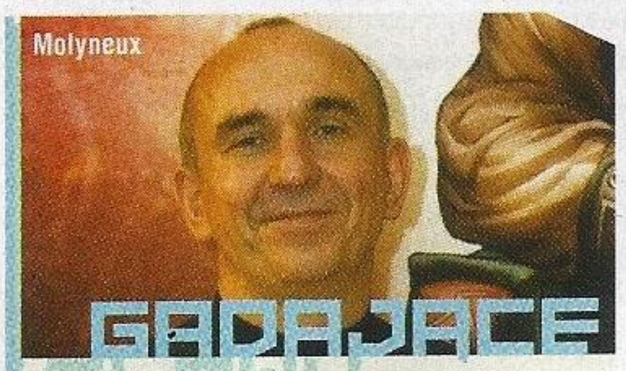
Mieliśmy kilka silników do wyboru; myśleliśmy nad Aurorą, były wstępne rozmowy na temat podstawowego Unreal Engine, natomiast po pozyskaniu testowych demek developerskich, które pokazują możliwości, zdecydowaliśmy, że Unity sprawdzi się najlepiej przy tego typu grze jak Uprising 44. Tzn., wymagającej przede wszystkim płynności, a przy tym wielu równoległych działań, które silnik generuje w trakcie gry, bo to nie jest FPS gdzie najważniejsza jest fizyka, animacja i gra światła; tu mamy ruchy taktyczne, oskryptowane komendy, zachowanie przeciwników i dużo więcej rzeczy, które silnik musi wykonać.

Kiedy gra będzie gotowa?

MD: Chcemy wydać ją w drugim kwartale 2012 roku. Przygotowujemy pierwszy pokaz na Gamescom, będziemy chcieli pokazać kod alfa. Nikt się nie odważył wcześniej ruszyć tego tematu. Zebraliśmy dobry zespół i mogę zapewnić, że to nie będzie casualowa gra.

Dziękujemy za rozmowę. //Gulash & Mielu

Take-Two: "Nie wydamy GTA IV i L.A. Noire na Wii U"... Crytek: "Nic nie wiemy o specyfikacji technicznej X720, to tylko plotki"



„Gdyby mogli, kasowaliby 60 dolców za samą grę, kolejne 20 miesięcznie za pakiety z mapami i jeszcze po 9 dolców za możliwość wrzucania filmików z gry na YouTube. Mają olbrzymią rzeszę fanów, dlaczego więc nie przeznaczają ich pieniędzy na dalszą ewolucję serii? **To naprawdę świetne gry, ale czy w ostatnich czterech częściach pojawiło się cokolwiek nowego? Tylko pomyślcie, co można by zrobić z całą tą forsą. To wręcz smutne i cokolwiek dziwne.** Ale cóż, ktoś zawsze musi grać rolę branżowego dupka".

Jared Gerritzen z Zombie Studios surowo ocenia poczynania Activision w kwestii Call of Duty. Czy prawdziwa cnota krytyki się nie boi?

„Reakcja ludzi obecnych na naszej prezentacji była zupełnie inna od tego jak zareagowała giełda. Dziwi mnie to, ale rozumiem, że łatwo wziąć nasz nowy produkt za konsolę z doczepionym tabletem. Ci, którzy mieli okazję przetestować urządzenie, wiedzą doskonale jak wielkie możliwości oferuje. Ludzie, którzy jeszcze nie mieli takiej szansy, nie wierzą, że nasz kontroler to zupełnie nowa jakość".

Satoru Iwata, szef Nintendo, nie kryje rozczarowania spadkiem cen akcji jego firmy po prezentacji Wii U na E3.

„Podczas prezentacji prasowej popełniłem straszny błąd, nie pokazując systemu pozwalającego graczowi poruszać się. Wobec tego od razu oświadczę głośno i wyraźnie: **Fable: The Journey absolutnie nie jest grą na szynach".**

Nasz ulubieniec, Peter Molyneux, po raz pierwszy w życiu zapomina pochwalić się jakimkolwiek elementem swej gry.

„Bardzo chciałbym w przyszłości doprowadzić do sytuacji, w której będziemy wydawać gry także na iPhone i żeby urządzenia przenośne mogły swobodnie komunikować się z wersją gry na domowych platformach. **Na przykład, siedzę sobie w knajpie, wyciągam telefon, odpalam minigierkę Gears of War i mówię poleruj mi lancera, po czym wracam do domu i oglądam rezultat w głównej grze.** To przyszłość gier i twórcy zdają sobie z tego sprawę. Problem w tym, żeby przekonać do tego producentów sprzętu. Ale biorąc pod uwagę niedawne problemy z PSN, coś czuję, że sieci nie staną się w najbliższym czasie bardziej otwarte. A szkoda".

Cliff Bleszinski, złote usta Epic Games, pokazuje nam przyszłość grania i tłumaczy czemu się ona nie ziści.

„John Carmack jest najważniejszą postacią branży gier. A jeśli ktoś twierdzi co innego, to kłamie".

Tim Willits z (zgadliście) id Software wcale, ale to wcale nie próbuje przymilić się szefowi.

„Naprawdę nie powinniśmy byli tak wcześnie ogłaszać tego tytułu, ale skoro i tak musimy zebrać ekipę produkcyjną, wspomnieliśmy o nim. Przyszłość projektu zależy w dużej mierze od tego jak silny zespół uda nam się znaleźć".

Masahiro Sakurai, ojciec Super Smash Bros., przyznaje, że podczas E3 mógł lekko ponieść ich entuzjazm.

„Powiedziałbym, że przegraliśmy z klasą. Umiemy uczyć się na własnych błędach, wyciągać wnioski i opierać na nich przyszłą strategię. Uwierzcie mi, prędzej czy później każdy dostaje po tyłku. Pytanie tylko – czy da za wygraną, czy też przegra z klasą?".

John Riccitiello, wielki szef EA, z niespotykaną pokorą podsumowuje ostatnie kilka lat działalności swej firmy.

„Nie popełniliśmy żadnego większego błędu, ale **powinienem był pokazać chociaż jedno zdjęcie samej konsoli zanim przeszedłem do kontrolera.** To dlatego, że nie różni się ona specjalnie od poprzednika, zaś kluczowym elementem Wii U jest właśnie kontroler".

Satoru Iwata dokonuje ponownego rachunku sumienia odnośnie brzemiennej w skutki konferencji Nintendo w Los Angeles.

ŚWIAT WEDŁUG NERDA

Stop używkom!

Używki są słabe. Taki będzie morał tego artykułu. Gdyby ktoś, kto mnie zna, usłyszał takie zdanie z moich ust, spytałby pewnie kim jestem i co zrobiłem z prawdziwym Quentinem. Ale nie o takie używki mi chodzi. Nie o kawę i herbatę. Chodzi o temat gorący jak Megan Fox, tańcząca w najmniejszych stringach świata na wieczorze kawalerskim w piekle: EMPiK zaczął handlować używanymi grami.

A skoro już o kobietach i pożądaniu mowa, wiedzieliście że Hinduski dość często zachodzą w ciążę, a także są potwornie narażone na zarażenie HIV/AIDS? Powodów jest kilka, ale jeden bardzo znaczący: zbadano, że używane przez Hindusów prezerwatywy zawodzą w... ponad 15 procentach przypadków. Pech? Klątwa? Hinduskie kioskarki nudzą się straszliwie i dziurawią kondomy? A może ludzie tam są tak biedni, że – jak w tym starym dowcipie – robią te prezerwatywy na drutach? Nic z tych rzeczy. Indyjska Rada do spraw Badań Medycznych postanowiła odkryć prawdę. Przez ponad 2 lata mierzyła penisy Hindusów, robiła im fotki, analizowała. Wszystko po to, by dojść do szokujących wniosków: jakieś 60 procent Hindusów ma za małe penisy jak na gumki, które są produkowane zgodnie ze specyfikacją Światowej Organizacji Zdrowia.

I wiecie co? Od piętnastu lat kupuję w Polsce konsolowe gry i przez ten czas wielokrotnie odnosiłem wrażenie, że polscy konsolowcy są w bardzo podobnej sytuacji do Hindusów i ich małych członków. Trzy i pół stówki za Turoka na Nintendo 64 przy polskiej średniej krajowej to był jakiś kosmos. Dwie stówki za gry na PS2 to też nie była mała kasa. No i jak rynek miał się rozwijać, skoro albo wszyscy piracili, albo granie było rozrywką dla bogatszych, podczas gdy nasi koledzy z nie tak znowu bardzo oddalonych części świata mogli sobie postrzelać do dinozaurów za niecałą dniówkę? Ostatnio sytuacja się poprawiła, jasne. Ale wciąż dominują w Polsce gry pecetowe, a polscy dystrybutorzy wzięli się trochę za te konsolowe (tłumaczenia, promocja), bo marże są wyższe. Jasne, FIFA na PS3 ma fajne wyniki, ale nowe części Waszych ulubionych serii wrzucane są do sklepów w nakładach małych jak najmniejszy hinduski penis.

Oczywiście dla gracza z krwi i kości, prawdziwego, zajaranego fana, przez ostatnich 15 lat zdobycie gier bez potrzeby wbijania na torrenty nie było problemem. No dobra, było. Ale takim do przeskoczenia, jeśli ma się w sobie trochę samozaparcia, a fan przecież mieć je musi. Można było powymieniać się z kumplami. Można było znaleźć mniejszy sklepik, w którym prowadzona była wymiana gier: oddajesz płytkę, dorzucasz trzy dyszki, różnicę w cenie, wychodzisz z nową grą. Te same sklepy handlowały też zresztą używkami, ale jak wspomniałem – to raczej miejsca dla wtajemniczonych pasjonatów, nie dla mas jak EMPiK. Choć Allegro już niszowym sklepikiem nazwać ciężko. Niektórzy woleli zamawiać z zagranicznych sklepów internetowych – dobre polowanie na okazje procentowało i z przesyłką można było zapłacić sporo taniej niż za nówkę w EMPiKu. Ale powtarzam: tak robili najwięksi maniacy, a masy wchodziły do EMPiKu i widziały na półce gry za dwie stówki. I kończyło się to tak, że wielu konsolowych graczy kupowało po dwie gry rocznie.

POLSKIM WYDAWCOM BOJĄCYM SIĘ TEGO, CO WYNIKNIE Z WEJŚCIA EMPIKU W UŻYWKI, DORADZAM WIĘC WŁAŚNIE WYDAWANIE GIER, KTÓRYCH GRACZE NIE BĘDĄ CHCIELI SIĘ POZBYĆ: FAJNYCH KOLEKCJONEREK W – UWAGA, TO KLUCZOWE – ROZSĄDNYCH CENACH

A teraz, proszę bardzo. Wchodzi Nowak z Kowalskim do EMPiKu i ma fajne, nowe gry pięć dyszek taniej niż kiedyś. Szansa, że nabędzie w tym roku coś więcej niż FIFĘ i Call of Duty rośnie. W końcu mamy warunki jak na świecie, gdzie od lat używki generują miliardowe obroty. Mamy używki dostępne dla mas, których pojawienie się na innych, ważniejszych dla wydawców rynkach doprowadziło do powstania online passów, DLC i innych cudów, o których Gulek dyskutował z Faxem w majowym N+. I... polscy wydawcy dostaną po dupie, bo jak wiadomo, z puszczonej w obieg i sprzedanej dziesięć razy przez EMPiK używki dostaną kaskę tylko raz. Czeka nas krok w tył?

Są tacy, którzy mówią: wydawcy srydawcy, najważniejszy jest gracz. Gracz płaci mniej i o to przede wszystkim chodzi. I nawet mógłbym się zgodzić, gdyby moja nerdowska dusza nie kazała mi gier kolekcjonować. Pewnie, że mam coraz mniej czasu, żeby wracać do ulubionych starszych tytułów. Pewnie, że zajmują coraz więcej miejsca, raz na jakiś czas łapie mnie nerw i obiecuję sobie, że jak tylko będzie się dało wszystko trzymać na dysku twardym albo najlepiej w chmurze, to się przerzucam. Ale potem biorę w łapki kolejną edycję kolekcjonerską i mi przechodzi. Wiem, zdania na ich temat są podzielone, ceny są za wysokie, ale ja je uwielbiam. Badziewia w stylu koszulek, czapek czy kubków mnie nie ruszają, ale UBÓSTWIAM artbooki. Pięknie wydane, na lakierowanym papierze, z twardą oprawą... Często wstrzymuję się z przejrzeniem całości aż do ukończenia gry – wrażenia są dużo lepsze, gdy przypominam sobie wtedy poszczególne lokacje czy bohaterów... Albo pocztówki z Shadow of the Colossus... Stare Secret Service'y już wywiozłem do rodziców, ale tych małych dzieł sztuki z kolosami nie pozbędę się nigdy. NIGDY!

Polskim wydawcom bojącym się tego, co wyniknie z wejścia EMPiKu w używki, doradzam więc właśnie wydawanie gier, których gracze nie będą chcieli się pozbyć: fajnych kolekcjonerek w – uwaga, to kluczowe – rozsądnych cenach. Graczom doradzam przypomnienie sobie, że za używaną kopię twórcy gier nie dostają ani grosza. Jasne, Wasze sumienie jest pewnie bardziej czyste, niż po ściągnięciu pirata, ale szansa na wydanie kolejnej części gry – mniej więcej równie mała. A nam wszystkim życzę, żebyśmy więcej zarabiali i żeby było nas stać na kolekcjonowanie gier, bez potrzeby korzystania z używek, wymiany, wypożyczania. Dla mnie obcowanie z grami jest wciąż przeżyciem mistycznym. I choć ciśnienie, by spróbować jak największej liczby tytułów, jest oczywiście duże, to nie chcę używać gry po kimś. To takie... niehigieniczne. ■

Bartłomiej Kossakowski jest redaktorem naczelnym magazynów Play i Komputer Świat Gry, a także aktywnym graczem i najprzystojniejszym nerdem w Polsce.

Microsoft: "Xbox 360 jest dopiero w połowie swojego cyklu życia"... Google wchodzi na rynek gier, tworząc oddział Games at Google

KONKURS

DUNGEON SIEGE III

DO WYGRANIA

GRY NA PS3 I XBOX360

ORAZ

30 ZESTAWÓW KOMIKS + KOSZULKA

ZGARNIJ GRĘ LUB KOSZULKĘ!

DUNGEON SIEGE III TO NIE JEDYNA GRA Z SERII, JAKA UKAZAŁA SIĘ NA KONSOLACH. ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W KONKURSIE, PODAJ TYTUŁ DRUGIEJ GRY Z SERII DUNGEON SIEGE, W KTÓRĄ MOŻNA ZAGRAĆ NA KONSOLI ORAZ OCENĘ, JAKĄ UZYSKAŁA W NEO+

Odpowiedzi prosimy przesyłać mailem pod adresem: neogo@neogo.pl w tytule wpisując „KONKURS DS”

Konkurs trwa do 1 sierpnia 2011. Nagrody zostaną wylosowane spośród poprawnych odpowiedzi. Sponsorem nagród jest firma Cenega, dystrybutor gry Dungeon Siege III

Szukaj nas na: www.facebook.com/cenega

WERSJA POLSKA TYLKO NA PC-DVD

PL

PC DVD-ROM SOFTWARE

16 www.pegi.info

SQUARE ENIX. XBOX 360. XBOX LIVE PS3

COPYRIGHT © 2011 SQUARE ENIX, INC. PRODUCENT OBSIDIAN ENTERTAINMENT, INC. DUNGEON SIEGE JEST ZAREJESTROWANYM ZNAKIEM TOWAROWYM SQUARE ENIX, INC. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. "PLAYSTATION" I "PS" SĄ ZAREJESTROWANYMI ZNAKAMI TOWAROWYMI, "PS3" JEST ZNAKIEM TOWAROWYM SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE I LOGA XBOX SĄ ZNAKAMI TOWAROWYMI GRUPY FIRMY MICROSOFT I SĄ UŻYTE NA LICENCJI MICROSOFT.

CENEGA

Droga z której się nie wraca

Chodzi oczywiście o konsole. Po sukcesie, jaki osiągnął Wiedźmin 2: Zabójcy Królów na PC, CD Projekt RED już oficjalnie zapowiedział, to co od dawna było tajemnicą poliszynela: adaptację gry na Xboxa 360. Rozmawiamy o tym, czym właściwie jest adaptacja, jak będzie wyglądać wersja na Xboxa 360 oraz dlaczego Wiedźmina nie było na konferencji Microsoftu poprzedzającej E3.

Pierwsze pytanie dotyczy grafiki. Na odpowiednio potężnym pececie Wiedźmin 2 wygląda po prostu przepięknie – na ile konsolowa wersja zbliży się do tego poziomu?

John Mamais: Celujemy w odpowiednik pecetowej opcji „medium". Oczywiście na konsoli nie mamy do dyspozycji tyle pamięci, co w nowoczesnych pecetach, musimy więc nieco zmniejszyć rozdzielczość tekstur, zoptymalizować obiekty, zmienić sposób, w jaki silnik renderuje efekt końcowy widoczny na ekranie. Staramy się, żeby gra wyglądała tak dobrze, jak na pececie; chcemy, żeby była to jedna z najpiękniejszych gier na Xboxa 360.

Mój osobisty cel to Wiedźmin 2 wyglądający lepiej na konsoli niż na pececie na ustawieniach „medium". Być może będziemy zmuszeni do delikatnych zmian, ale cel jest jasno nakreślony. To nasza pierwsza gra na Xboxa 360, to będzie spore wyzwanie, ale CD Projekt RED jest znany z wysokiej jakości produktów. Nie chcemy wydać gry, która będzie wyglądała słabo pod względem grafiki, zwłaszcza, że na pececie to jeden z najjaśniejszych punktów Wiedźmina 2.

Dostosowujecie silnik, na którym działa Wiedźmin 2 do możliwości X360?

Michał Nowakowski: To niezupełnie tak. RED Engine był tworzony od samego początku tak, by działał na pececie, na Xboksie 360 i PS3.

Celem wyjaśnienia – pierwszy Wiedźmin nie działał w oparciu o RED Engine?

MN: Nie. Pierwszy Wiedźmin był oparty na zmodyfikowanym silniku Aurora, który licencjonowaliśmy od BioWare. Zmieniliśmy go w gigantycznym stopniu, szacujemy nawet, że 90 procent zostało przez nas zmodyfikowane, ale u podstaw leżała Aurora, która była tworzona z myślą wyłącznie o pecetach.

Jeśli RED Engine jest multiplatformowy i pisany również z myślą o PS3, dlaczego nie tworzycie od razu wersji na konsolę Sony?

JM: Nie było mnie tu jeszcze, gdy zapadały takie decyzje, ale w pewnym momencie firma podjęła kluczową decyzję o tym, że nie będzie tworzyła gry na trzy platformy jednocześnie, a skoncentruje się na jednej wersji jednocześnie. W tej chwili tworzymy grę na Xboxa 360 i jeśli nam się uda, i odniesiemy sukces, możliwe, że skupimy się nad zaadoptowaniem technologii dla PS3.

Zresztą technologia w naszej branży właśnie zaczyna się zmieniać i być może po wersji na Xboxa 360 zaczniemy pracować nad czymś na kolejną generację konsol. Może

INFO
DEVELOPER: CD PROJEKT RED
WYDAWCA: CD PROJEKT
TERMIN: ZIMA 2011
KONSOLA: XBOX 360

Michał Nowakowski
szef rozwoju biznesu CD Projekt RED
i członek zarządu CD Projekt RED

John Mamais
exectutive producer Wiedźmina 2
na Xboxa 360

już będzie za późno na wersję na PS3? Ale tego jeszcze nie wiemy.

Czemu nie Nintendo?

MN: Użytkownicy konsol Nintendo to inna grupa wiekowa od tej, do której kierujemy Wiedźmina 2. Nie planujemy wersji na Wii U.

Na ile wersja konsolowa będzie przeniesieniem gry z PC, a na ile pełnoprawnym, usprawnionym produktem? Mówicie, że będzie to adaptacja, a nie konwersja.

JM: Bezpośrednia konwersja byłaby zwyczajnie nie na miejscu; po prostu sprawilibyśmy, że gra w niezmienionej formie działałaby na konsoli. Nie myślimy w ten sposób. Uważamy, że taka filozofia nie jest odpowiednia dla Wiedźmina 2; przyglądamy się temu, co będzie najlepsze dla konsoli. Na przykład system sterowania, który z oczywistych przyczyn musi zostać zmodyfikowany, albo praca kamery, która będzie bardziej przyjazna, czy interfejs użytkownika, który również zostanie dostosowany dla potrzeb wersji konsolowej. Także dlatego, że dostaliśmy bardzo dużo uwag i komentarzy graczy do wersji PC, z których chcemy skorzystać.

Co oznacza adaptacja? Powiedzmy, że masz w ręku obszerny scenariusz, na podstawie którego chcesz nakręcić film. Musisz odpowiednio go przyciąć, by zmieścić film w dwóch godzinach, dostosować go do standardów danego medium. Xbox 360 jest właśnie takim medium, innym od PC.

Konwersja pierwszego Wiedźmina miała być właśnie taką adaptacją? W założeniach dość sporo różniła się od pierwowzoru.

JM: Nie, aż tak drastycznie nie odejdziemy od pierwowzoru Wiedźmina 2. Choćby dlatego, że mając w planach premierę w tym roku, nie mamy czasu na to, żeby napisać całkowicie nową grę. To będzie Wiedźmin 2: Zabójcy Królów, który zostanie odpowiednio dostosowany do Xboxa 360. Scenariusz i opowiadana historia będą takie same, ale doświadczenie będzie nieco inne. Będzie grało się „płynniej", odpowiednio dostosujemy poziom trudności, wzbogacimy system walki, zmienimy system celowania i dodamy do gry nową zawartość w stosunku do wersji PC.

Nową zawartość?

JM: W tym momencie nie mogę o tym rozmawiać; ogłosimy to prawdopodobnie podczas Gamescom.

W jaki sposób podejmowane są decyzje na temat tego, co pasuje do konsoli, a co nie?

JM: Po prostu przenosimy konkretny fragment gry na konsolę i gramy. Potem spotykamy się i rozmawiamy o doświadczeniu; co było dobre, a co nie pasowało i jak moglibyśmy to zmienić. Następnie zbieramy się w mniejsze zespoły i zaczyna się burza mózgów; jak najlepiej dostosować to do konsol. Bo poza pecetem wszyscy gramy też na konsolach.

Oczywiście możemy zrobić kilka rzeczy zanim dany fragment kodu działa na konsoli, mamy pomysły i założenia sprzed miesięcy, na których opieramy cały proces adaptacji gry na Xboxa 360. To trudne pytanie, bo to naprawdę żmudny, złożony i zaawansowany proces.

Czy zostaną poprawione okazjonalne błędy, jak choćby kluczowi NPC niereagujący na próby rozmów i niekonsekwencje, jak np. zupełnie nieprzydatna opcja przekradnięcia się przez wieżę pod koniec pierwszego aktu, bo koniec końców i tak trzeba pokonać wszystkich strażników, których nie zabiliśmy?

JM: To coś, czemu... powinniśmy się przyjrzeć. Hm. Wrócę z tym do designerów i zobaczymy, co da się zrobić. Jeśli to faktycznie są bugi, to zostaną poprawione.

Gra w wersji PC zdecydowanie nie należy do najprzystępniejszych tytułów. Czy nie obawiacie się, że może to zniechęcić konsolowych graczy? A może planujecie w tej kwestii jakieś modyfikacje, np. dodanie obszerniejszego tutorialu czy częstsze autosave'y?

JM: Robimy bardzo dużo w temacie poziomu trudności. Trwają prace nad jego lepszym zbalansowaniem, Wiedźmin 2 na Xboksie 360 będzie zdecydowanie bardziej przystępny niż wersja na PC. Musimy to zrobić; ogólnie rozumiani gracze konsolowi są nieco inni niż pecetowi. Trzeba trochę poprowadzić ich za rękę, przynajmniej na początku zabawy. Na pewno zmienimy tutorial, prawdopodobnie zmienimy strukturę prologu gry.

Gry na konsole muszą być łatwiejsze?

MN: W Polsce pewnie jest dość dużo hardcore'owych graczy konsolowych; nawet na sto procent to spora liczba. Natomiast my musimy patrzeć z perspektywy globalnej i globalnie, zwłaszcza w Stanach Zjednoczonych jest więcej tak zwanych casuali grających na konsolach, więc bierzemy to pod uwagę. Oczywiście nie oznacza to, że gra będzie łatwa i przechodziła się sama. Tutorial i prolog na PC rzeczywiście były bardzo trudne i nawet hardcore'owi pecetowi gracze mieli z nimi problemy, dlatego chcemy, żeby te elementy były logiczniejsze i bardziej przystępne. Nie zamierzamy samej gry uczynić banalnie prostą – w końcu to hardcore'owy RPG; po prostu będzie lepiej zbalansowany niż na PC. Zresztą do wersji PC wydaliśmy patch, który lepiej balansuje ten wstęp; na pewno więcej uda nam się z tym zrobić do premiery wersji na Xboxa 360.

JM: Zresztą jeśli coś uprościmy, zrobimy to na jednym z poziomów trudności. Po prostu „easy" będzie łatwiejszy. Jeśli szukasz hardcore'owego wyzwania, jak na przykład w Demon's Souls, to również dostaniesz je w Wiedźminie 2 na Xboxa 360.

Sterowanie już w wersji PC było dostosowane do potrzeb użytkowników joypadów, aczkolwiek zdarzały się sytuacje problematyczne. Czasami Geralt nieco opornie reagował na komendy (zwłaszcza przy parowaniu ciosów) lub potrafił zablokować się na elemencie otoczenia, co przy co bardziej wymagających walkach potrafiło napsuć nieco krwi. Jak będzie to wyglądało na konsoli? Czy schemat sterowania ulegnie jakimkolwiek zmianom?

JM: Sterowanie będzie zmodyfikowane i lepiej wyważone. System celowania zostanie poprawiony.

Zmieniacie levele? Będą przerwy na loadingi?

JM: Pod względem designu – nie zmieniamy poziomów. Optymalizujemy je, żeby działały na Xboksie 360. Czysto techniczne podejście. Jeśli chodzi o loadingi, chcemy, by wszystko było streamowane w locie, tak samo jak to jest na PC. Mamy nadzieję, że damy radę – taki jest nasz cel.

Jaki jest największy problem przy adaptacji Wiedźmina 2 na konsolę?

JM: Zawartość graficzna. Wiedźmin 2 powstawał z myślą o nowoczesnych pecetach, natomiast Xbox 360 ma już 6 lat. Ma zwyczajnie za mało pamięci.

Fanów bardzo ucieszyła zapowiedź darmowego wsparcia od strony DLC

„Listopad? Nie podaliśmy żadnego konkretnego miesiąca; komunikujemy jako termin premiery gry koniec tego roku. Listopad jako miesiąc premiery pojawił się chyba w sklepach internetowych. Odcinamy się od tego"

dla wersji PC. Czy gracze konsolowi mogą liczyć na to samo? A może wersja na X360 od razu będzie wzbogacona o wydaną wcześniej dodatkową zawartość?

MN: W przypadku darmowych dodatków do wersji PC, które pojawią się do premiery wersji na Xboxa 360 – jest wielce prawdopodobne, że znajdą się w wersji konsolowej. Choć na razie nie mogę tego potwierdzić. Pewne jest to, że to DLC, które pojawiło się w okolicach lub zaraz po wydaniu Wiedźmina na PC znajdzie się w wersji konsolowej.

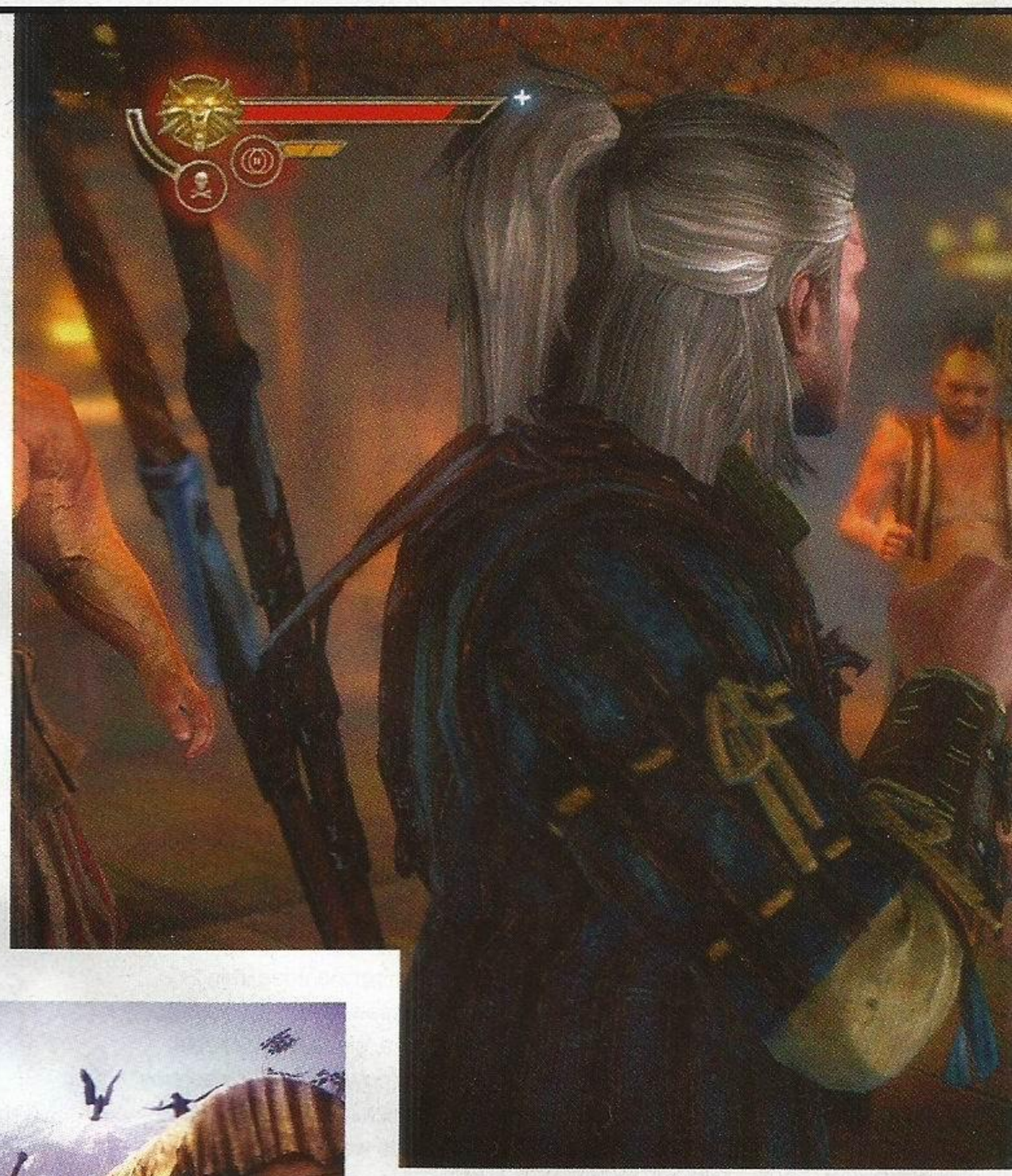
Jeśli chodzi o drugą część pytania i darmowe DLC dla konsol, bardzo chcielibyśmy pójść w tym kierunku. Jesteśmy w trakcie rozmów z Microsoftem i wiele zależy od tego, jak podejdą do tego tematu. Jeśli nie będzie to możliwe, nie stanie się to z naszej woli – tu może okazać się, że polityka XBL czy Microsoftu nie pozwala na takie rozwiązania. To wszystko jest jeszcze w fazie rozmów.

Nie ma darmowych obiadów na Xbox Live?

MN: Z naszych informacji wynika, że o ile nie jest to część produktu, czyli na przykład DLC dodawane do preorderów albo patch – bo takie też na Xboksie 360 się zdarzają – każde DLC kosztuje jakąś pulę punktów. Można tłumaczyć to tym, że Microsoft ma koszta związane z każdym downloadem. Tak czy inaczej, ta kwestia jest otwarta, a wszelkie decyzje zapadną na przestrzeni najbliższych miesięcy. Na pewno będziemy starali się robić to tak bardzo prokonsumencko, jak tylko to realnie będzie możliwe i w naszej gestii.

RED Engine sprawia wrażenie imponującego i świetnie zoptymalizowanego silnika graficznego. Czy planujecie wykorzystać go poza serią o Wiedźminie? A może licencjonować go innym developerom? Jak pokazał chociażby Dragon Age 2, niektórym z nich bardzo by się przydał.

MN: Nie mieliśmy żadnego oficjalnego zapytania o licencjonowanie RED Engine. W tej chwili zresztą chyba nie bylibyśmy w stanie udzielić takiej licencji, bo wiąże się to z tym, że trzeba posiadać zespół wsparcia technicznego dla partnerów, którzy licencję kupili. Takiego zespołu nie mamy zbudowanego. Natomiast wiele osób z branży – developerów – zwróciło uwagę na to, jak gra wygląda, podobało im się to, mieliśmy wiele wyrazów sympatii. Nie wykluczamy, że w przyszłości może pojawić się opcja licencjonowania RED Engine – o ile będzie takie zapotrzebowanie i sensowne zapytanie. Z pewnością jesteśmy w stanie zbudować zespół wsparcia technicznego i odpowiednie narzędzia dla developerów. Na pewno nie jest to nasz focus na tu i teraz, bo mamy do wyprodukowania gry. Gra na PC jest gotowa, trwa jej support, wydajemy DLC i patche. Gra na Xboxa 360 jest w produkcji, a co dalej – nad tym będziemy się dopiero zastanawiali.



Premiera wersji na X360 planowana jest na listopad. Zdążycie?

MN: Listopad? Nie podaliśmy żadnego konkretnego miesiąca; komunikujemy jako termin premiery gry koniec tego roku. Listopad jako miesiąc premiery pojawił się chyba w sklepach internetowych, nie wiemy skąd, bo nigdy takiej daty im nie podawaliśmy. Odcinamy się od tego. Prawdopodobnie w okolicach Gamescom lub tuż po nim będziemy w stanie podać konkretną datę premiery.

JM: Jeśli gra nie ukaże się w listopadzie... to ukaże się później. Prace idą pełną parą, ale macie rację: to jest ogromne wyzwanie. Oczywiście firmie zależy na tym, by wydać grę jak najwcześniej – by premiera na X360 była jak najbliższa pecetowej, ale naszym nadrzędnym celem jest jakość produktu. Jeśli uznamy, że jest jeszcze coś do doszlifowania, a jakość może być wyższa, będziemy nad tym dalej pracowali. Na dziś plan jest taki, że Wiedźmin 2 na Xboxa 360 ukaże się w tym roku. Kalendarzowym.

Jak długo trwają już prace nad tą wersją?

MN: Mieliśmy fragmenty kodu działające na Xboksie 360 od dłuższego czasu, ale to bardziej były dema technologiczne. Prawdziwe prace zaczęły się, od kiedy dołączył do nas John.

JM: Tak, działamy na pełny gwizdek od stycznia. W miarę, jak kończyły się prace nad wersją pecetową, przesuwaliśmy suwak i zasoby w stronę konsoli. Gra na PC jest wydana, ale trwa wsparcie dla niej – jest zespół, który pracuje nad patchami na PC, co nie znaczy, że jednocześnie nie pomagają nam przy wersji na X360. W tym momencie 90 procent zespołu pracującego nad pecetowym Wiedźminem 2 opracowuje wersję konsolową. To duży zespół, ponad sto osób.

John, czy zostałeś zatrudniony specjalnie do konsolowej wersji Wiedźmina?

JM: Nie do końca. Pracowałem od jakiegoś czasu z teamem nad pecetowym Wiedźminem 2, pomagałem kończyć tę wersję i jednocześnie planowałem już wersję na Xboxa 360.

Wiedźmin 2 w dojrzały sposób podchodzi do spraw damsko-męskich, do przemocy, wulgaryzmów, kwestii rasowych. Czy wersja konsolowa zostanie w jakikolwiek sposób złagodzona czy ocenzurowana względem pecetowej?

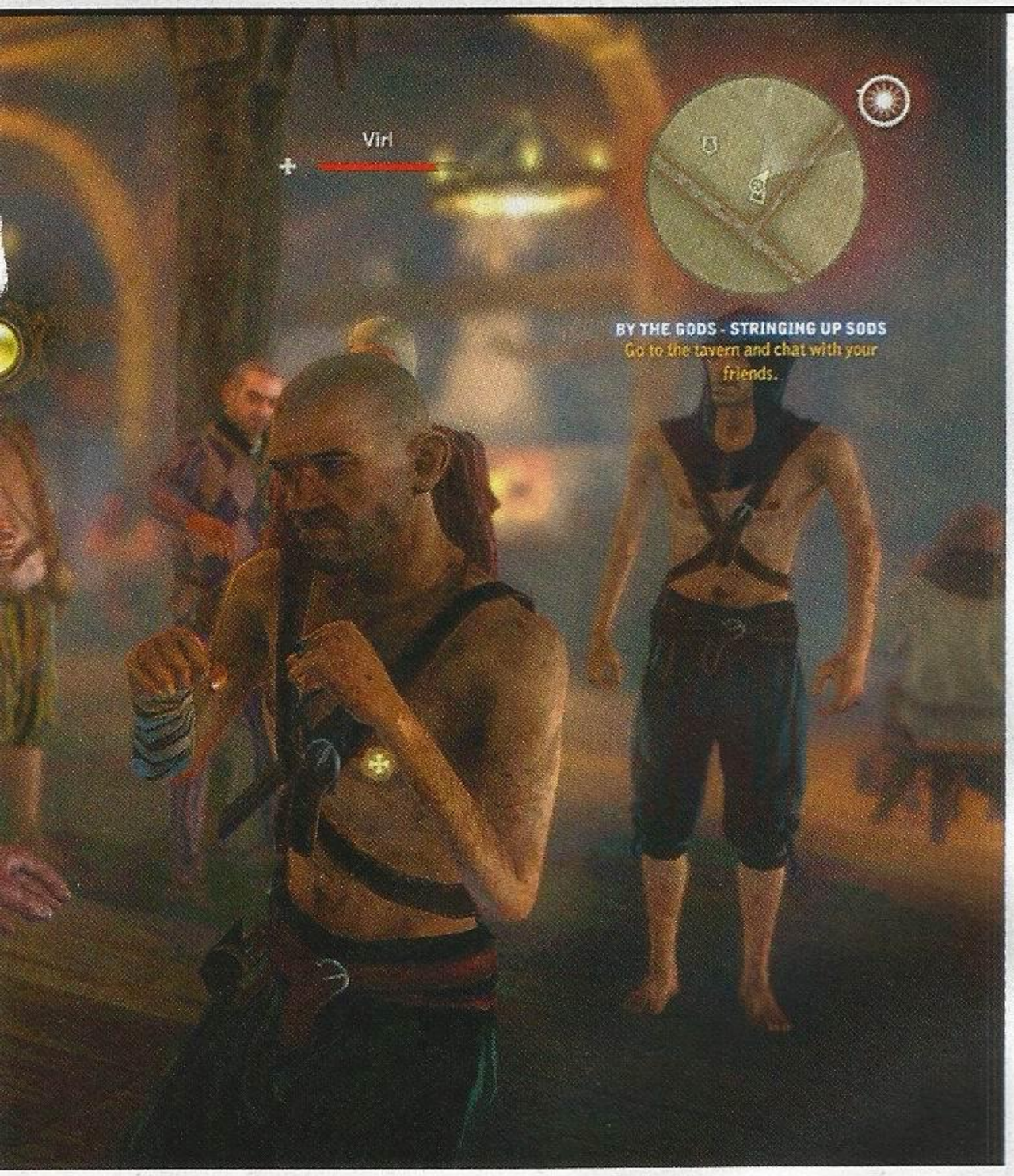
JM: Powinno być więcej erotyki! A poważnie – nic nie wycinamy.

MN: Nie widzimy powodu, dla którego mielibyśmy cenzurować grę w wersji na konsole. Jeśli chodzi o organizacje przyznające oznaczenie wiekowe, to są na całym świecie te same organizacje zarówno dla gier konsolowych, jak i PC. Ci sami ludzie będą oceniali grę na Xboxa 360; będzie to nawet dla nich łatwiejszy proces, bo po pierwsze znają już jej zawartość, a po drugie otrzymali od nas informację, że nie będzie różniła się jeśli chodzi o potencjalnie bulwersujące tematy typu: przemoc, wulgaryzmy i erotyka. Raczej nie powinno być niespodzianek. W Australii jako jedynym kraju na świecie Wiedźmin 2 na PC był ocenzurowany z jednej sceny seksu, bo australijska komisja stwierdziła, że seks był tam oferowany jako nagroda za zabicie potwora, a seks nie może być nagrodą. Musieliśmy tę scenę wyciąć, bo najwyższy przedział wiekowy wynosił u nich wtedy „od 16 lat" – teraz wprowadzają „od 18 lat" i mamy nadzieję, że uda się wydać pełną, nieocenzurowaną wersję na Xboxa 360.

Na pecetowym rynku Witcher jest już znaną marką, natomiast na konsolach dopiero debiutujecie. I to mniej więcej w momencie, gdy ukaże się

Michał Nowakowski
szef rozwoju biznesu CD Projekt RED
i członek zarządu CD Projekt RED

John Mamais
exectutive producer Wiedźmina 2
na Xboxa 360



Premiera na PC

Wiedźmin 2 w wersji PC został bardzo ciepło przyjęty, zarówno w Polsce, jak i na Zachodzie. **Powodów, dla których gra zdobyła serca graczy i większości krytyków jest sporo, ale wymieńmy pokrótce te najważniejsze. Przede wszystkim – grafika. Na odpowiednio potężnym sprzęcie gra wygląda wprost cudownie, nie tylko „jak na erpega", ale także w porównaniu z dowolną inną grą. Otoczenie powala nagromadzeniem detali, jakością tekstur i grą światła – po raz pierwszy od dawna zdarzało mi się przystanąć na pół minuty, żeby podziwiać „okoliczności przyrody". A najlepsze, że cały ten kipiący życiem świat udało się autorom przedstawić we względnie mało pokawałkowanej formie – ekrany ładowania są tu rzadkością. Wrażenia nie psują postacie – są pierwszorzędnie animowane (co widać zwłaszcza w trakcie walki) i wyglądają naturalnie nawet w bardziej „pieprznych" scenach (zapomnijcie o manekinach z Dragon Age czy silącej się na dojrzałość scenie z Heavy Rain – Wiedźmin podchodzi do tematu zwyczajnie lepiej).**

Przechodząc zaś do samej rozgrywki – najlepsze w drugim Wiedźminie jest to, że autorzy przyjęli sobie bardzo ambitną koncepcję, niepróbującą naśladować nowoczesnych trendów, i twardo się jej trzymali. Nie miejcie wątpliwości – pomimo zastosowania zręcznościowej (choć niepozbawionej elementów taktycznych) walki, Wiedźmin 2 jest grą RPG pełną gębą. Rozwój postaci jest rozbudowany, zadań i przedmiotów jest masa, dostępne są także bogate opcje rzemieślnicze i alchemiczne... Najważniejsze jednak, że gracz rzeczywiście ma wpływ na to jak potoczy się akcja. Od decyzji podjętych w pierwszym akcie zależy praktycznie wszystko w akcie drugim – punkt startowy, zestaw NPC, dostępne misje i rozwój fabuły. Na plus należy zaliczyć także barwnie napisane, często dowcipne dialogi.

Są i wady. Pomijając typowo pecetowe bugi, gra mogłaby być lepiej zbalansowana. Od samego początku jest bardzo trudno (niestety, często przez zawodne sterowanie), by w pewnym momencie (po odblokowaniu wykończeń) zrobić się niemal banalnie. Niedoróbek jest więcej, ale nie są poważne, a co ważniejsze – spokojnie można je naprawić w wersji konsolowej. //DrMax

„Microsoft zwrócił się do nas z kilkoma pomysłami na wykorzystanie Kinecta. Te pomysły mogą, ale nie muszą być brane przez nas pod uwagę"

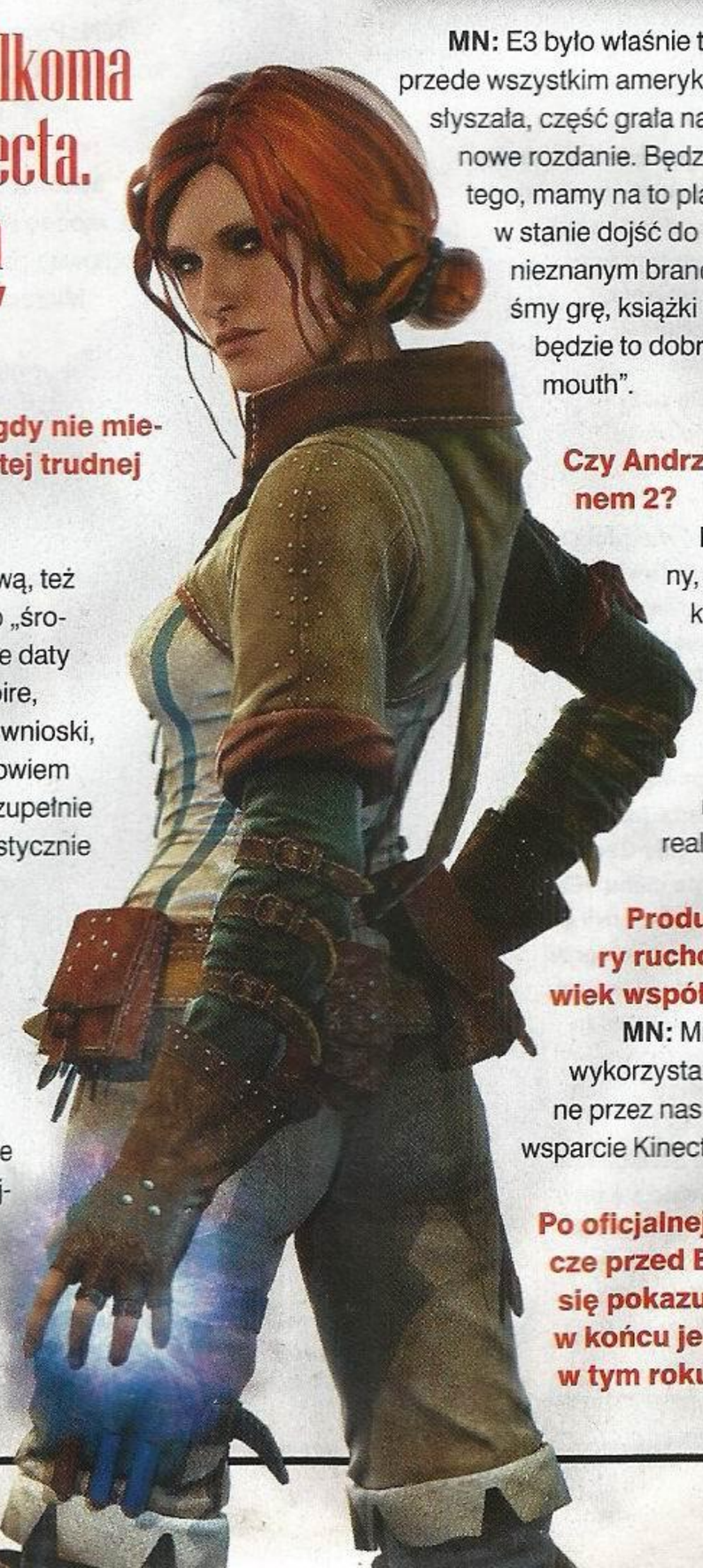
piękny TESV: Skyrim, a pecetowa wersja ukazała się, gdy nie mieliście żadnej konkurencji. Jak przygotowujecie się do tej trudnej bitwy o serca konsolowców?

JM: Pewnie powinniśmy się poddać zanim zaczęliśmy...

MN: Tak, zawsze jest „coś". Kiedy wydawaliśmy grę pecetową, też dostawaliśmy od naszych partnerów dane na temat tak zwanego „środowiska konkurencyjnego". Mieliśmy mnóstwo dyskusji odnośnie daty premiery pecetowej wersji; w jej okolicach ukazywało się L.A. Noire, chwilę wcześniej był Dragon Age II. Można było wyciągnąć takie wnioski, że w ogóle nie powinniśmy wydawać gry, bo jest konkurencja. Powiem tak: w ogóle nie ma sensu patrzeć w ten sposób. Skyrim będzie zupełnie inną grą niż Wiedźmin 2; co prawda obie gry są RPGami, ale drastycznie się różnią.

JM: Mógłbym napisać książkę na temat tego, w jaki sposób nasza gra różni się od gier konkurencji. Myślę, że powinniśmy skupić się na wejściu Wiedźmina na rynek konsolowy. To mocna marka i gra stosunkowo różna od tego, co ukazuje się na konsole. Jednym z najmocniejszych punktów jest scenariusz, a także unikalny sposób, w jaki jest prowadzona fabuła. Gra jest mroczniejsza od tego, co zwykle widzimy na konsolach. Myślę, że jeśli skoncentrujemy się na komunikowaniu tych elementów, znajdziemy swoje miejsce na konsolowym rynku.

Dużym wyzwaniem jest zwiększenie znajomości marki Wiedźmina w USA; to zadanie dla marketingu. Gra na PC jest świetnie oceniana, wywołuje masę dyskusji i to dobry początek do dalszych działań promocyjno-marketingowych.



MN: E3 było właśnie takim początkiem – chcieliśmy pokazać Wiedźmina przede wszystkim amerykańskiej prasie konsolowej; część dziennikarzy coś tam słyszała, część grała nawet na PC, ale tak naprawdę dla wielu to jest zupełnie nowe rozdanie. Będziemy musieli nad tym popracować, ale nie boimy się tego, mamy na to plan. Myślę, że w przypadku wersji konsolowej jesteśmy w stanie dojść do sensownego poziomu. Pierwszy Wiedźmin też był nieznanym brandem poza Polską, Czechami i Rosją – gdy wydawaliśmy grę, książki były dopiero tłumaczone na inne języki. Wierzymy, że będzie to dobra gra, która obroni się dzięki recenzjom, czy „word of mouth".

Czy Andrzej Sapkowski ma coś wspólnego z Wiedźminem 2?

MN: Pan Andrzej Sapkowski nie jest zaangażowany, nawet nie chce być. Jest pisarzem, zna się na pisaniu książek. My robimy gry, znamy się na tym... Dostał od nas grę, czy zagrał – nie wiem – natomiast z pewnością ma świadomość tego, że gry, tworzenie gier, to nie jest jego świat. Oczywiście ucieszylibyśmy się, gdyby pewnego dnia stwierdził, że chce napisać scenariusz do kolejnej przygody Geralta, ale jest to mało realne.

Producenci konsol mocno promują swoje kontrolery ruchowe. Braliście pod uwagę dodanie jakiejkolwiek współpracy z Kinectem?

MN: Microsoft zwrócił się do nas z kilkoma pomysłami na wykorzystanie Kinecta. Te pomysły mogą, ale nie muszą być brane przez nas pod uwagę. Jeśli zdecydujemy się na jakiekolwiek wsparcie Kinecta, ogłosimy to w okolicach Gamescom.

Po oficjalnej zapowiedzi gry, która pojawiła się jeszcze przed E3, może trochę naiwnie, ale spodziewaliśmy się pokazu Wiedźmina 2 na konferencji Microsoftu. To w końcu jeden z nielicznych exclusive'ów na Xboxa 360 w tym roku.

Prezentacja wersji na X360 podczas E3

Geralt został schwytany i czeka w więzieniu na egzekucję. Nie dojdzie do niej, ponieważ bohater za chwilę zwabi strażników do celi i zabije ich z zaskoczenia. **Nie widziałem tego, ale prowadzący prezentację Tomasz Gop, do niedawna jeszcze senior producer w CD Projekt RED, wyjaśnił, że Wiedźminowi udało się zdobyć przedmioty umożliwiające mu wydostanie się z kajdanów i ucieczkę z celi.**

Pokazywano tak naprawdę dwa dema, chłopaki z REDa przechodzili je równolegle, co miało zademonstrować, że da się uciec torując sobie mieczem drogę do wyjścia lub przekradając się wrogom za plecami. Brzmi znajomo? Już raz widziałem tę prezentację, niemal rok temu na gamescomie, ale wtedy gra śmigała na pecetach, a tym razem „Redzi" pokazali działający konsolowy kawałek kodu. Tak jest, Wiedźmin 2 w wersji na Xboxa 360 to nie żadne vaporware, jak śp. Sadness na Wii. Na własne oczy widziałem grę w akcji. I z ulgą zanotowałem fakt, że grafika prezentuje się bardzo dobrze, o wiele lepiej niż w Dragon Age II.

Wysokiej jakości tekstury, świetna gra świateł, nawet proste efekty czarów robiły dobre wrażenie. Nie podoba mi się jedynie drewniana animacja postaci, ale Max twierdzi, że w pecetowej wersji jest super, więc liczę, że zostanie dopieszczona. Być może lepiej będzie to wyglądało, gdy animacja będzie płynna, bo na razie różnie z tym bywało i momentami Geralt wyglądał jakby walczył w zwolnionym tempie. A skoro mowa o walce, muszę od razu podkreślić, że Wiedźmin nie jest szybkim, widowiskowym slasherem. Bezmyślne wymachiwanie szabelką nie wchodzi w rachubę, nie da się też błyskawicznie przeskakiwać od jednego przeciwnika do drugiego. To nie Bayonetta, Devil May Cry czy inne Ninja Gaiden. Trzeba wyczekiwać ataku, blokować, wyprowadzać kontry i uważać, by nie dać się zajść z boku. Ze starcia z dwoma strażnikami Geralt bez trudu wychodzi zwycięsko, ale już pięciu nie da się pokonać stojąc w miejscu i kontrując. Widziałem jak Wiedźmin zadał kilka ciosów, następnie odbiegł i skrył się w wąskim korytarzu, by zniwelować przewagę liczebną wroga. Jeśli tak będzie w pełnej wersji i mam na myśli normalny poziom trudności, to o Zabójcach Królów nie da się powiedzieć, że to kolejna prostacka sieczka. I dobrze, jakieś wyzwanie musi być, a jak ktoś upiera się, żeby było łatwo, to może sobie odpalić easy, który być może będzie jeszcze specjalnie uproszczony z myślą o konsolowych leniuszkach.

Jako gracz konsolowy przyzwyczajony jestem do gier, w których grinduje/leveluje/expi, czyli po prostu zdobywa się punkty doświadczenia jak najwięcej walcząc. Tymczasem w Wiedźminie wyżej punktowane będzie, jako teoretycznie trudniejsze, skradanie się. Strażników łatwiej omijać w ciemnościach, więc Geralt może czarem zgasić pochodnie. Nie oznacza to jednak, że jest jakimś przepakowanym magiem – żaden z niego heros obdarzony supermocami.

Jak w każdym dobrym zachodnim erpegu, w Zabójcach Królów można podejmować decyzje, które odbiją się na tym, jak rozwinie się fabuła. W prezentowanym fragmencie zanim bohater wydostał się na wolność, musiał pomóc jednej z dwóch postaci. W pierwszym przypadku była do baronowa La Valette, której Geralt zabił syna. Kobieta miała zostać poddana torturom w lochach własnej twierdzy, ale Wiedźmin przybył w samą porę, by ją ocalić. Żeby za bardzo nie spoilować, dodam tylko, że chwilę później pojawili się ludzie, którzy pomogli bohaterowi po cichu opuścić więzienie, odwracając uwagę strażników pilnujących wyjścia.

W drugiej wersji dema syn baronowej, Aryan La Valette, wciąż żył, ale również znajdował się w lochach i jego stan zdrowia nie był najlepszy – to efekt tortur, jakim został poddany. Nie miał siły, żeby walczyć, więc do Geralta należało utorowanie im drogi do wyjścia. Aryan znał twierdzę jak własną kieszeń i bez trudu wskazał tajne przejście prowadzące do bocznego wyjścia.

Niezależnie od tego czy Wiedźmin zabił wcześniej Aryana czy nie, i tak udało mu się opuścić lochy, tylko kto inny mu pomógł. Można by przyczepić się, że taka nieliniowość, to właściwie żadna, ale nie wspomniałem jeszcze o jednym ważnym szczególe. Gdy Geralt uratował baronową, opuścił twierdzę i nawiał z miasta po cichu. Nikt nic nie widział, ani nie słyszał. Tymczasem Aryan, ledwo żywy po torturach, doszedł chyba do wniosku, że dłużej już nie pociągnie, ale zanim zejdzie, zrobi jeszcze komuś psikusa i podpalił beczki z olejem. Efektem czego był efektowny wybuch i pożar w twierdzy. To zupełnie inne zakończenie i mam nadzieję, że ten wybryk Aryana w jakiś sposób odbije się na dalszych przygodach Wiedźmina.

Po pokazie Zabójców Królów jestem dobrej myśli. Jeśli chodzi o techniczną stronę, Wiedźmin 2 nie ma czego wstydzić się przy ślicznym Skyrimie. Najważniejsze, że gra działa na Xboksie 360, a skoro wersja pecetowa dostawała tak wysokie noty (średnia 88% na gamerankings), nie mam wątpliwości, że konsola Microsoftu doczeka się kolejnego mocnego exclusive'a. Pytanie tylko czy w tym, czy jednak w przyszłym roku. //Mielu

MN: Propozycja od Microsoftu, byśmy zaprezentowali Wiedźmina 2 na ich konferencji, pojawiła się przed E3. Rozmawialiśmy o tym.

Nie mieliście Kinecta, więc Geralt nie powywijał mieczem?

MN: Hm... nie do końca jest to nieprawdą, bo Microsoft faktycznie stawia mocno na Kinecta i pojawił się ten argument w naszej dyskusji. Natomiast główną przyczyną tego, że gra nie została zaprezentowana na konferencji Microsoftu nie było to, że nie mieliśmy obsługi Kinecta, a fakt, że aby zakwalifikować się na tę konferencję, trzeba odpowiednio wcześniej zjawić się w Microsofcie z gotowym kodem na pokaz. A my do samego końca chcieliśmy dopracować nasze demo na E3. Musieliśmy więc podjąć decyzję, czy przerywamy szlifowanie dema i jedziemy do Seattle pokazywać je Microsoftowi, potem wracamy, działamy dalej, a następnie znowu jedziemy do USA – na E3 –pokazywać demo prasie, czy też po prostu szlifujemy i pieścimy je na E3. Stwierdziliśmy, że robimy swoje i trudno, musimy pożegnać się z perspektywą bycia na konferencji Microsoftu, choć oczywiście byłoby to coś bardzo, bardzo fajnego.

To musiała być bardzo trudna decyzja – biorąc pod uwagę to, co powiedzieliście o potrzebie budowania marki w Stanach Zjednoczonych. Okazja była wręcz idealna.

MN: To była bardzo trudna decyzja. Z podobnych przyczyn nie wzięliśmy udziału w nominacjach do nagród „Best of E3" z Wiedźminem 2 na Xboxa 360 – inna historia, czy wygralibyśmy w jakiejś kategorii, czy nie – natomiast padła taka propozycja. Przyczyną, dla której nie wzięliśmy w tym udziału jest fakt, że komisja, która ogląda gry zgłoszone do konkursu i podejmuje decyzje zbiera się w Santa Monica ponad dwa tygodnie przed samym E3. I podobnie jak w przypadku konferencji Microsoftu, zdecydowaliśmy się szlifować demo. Czas był tutaj dominującym faktorem.

Jest choć cień szansy, że wrócicie do

Michał Nowakowski
szef rozwoju biznesu CD Projekt RED
i członek zarządu CD Projekt RED

John Mamais
exectutive producer Wiedźmina 2
na Xboxa 360

zawieszonego projektu Wiedźmin: Powrót Białego Wilka?

MN: Ten projekt ma cały czas status „zawieszony". Skłamałbym, gdybym powiedział, że w pewnym momencie nie zastanawialiśmy się nad odwieszeniem tematu. Na razie musimy skończyć nowe projekty, a czy kiedyś wrócimy do Białego Wilka... Na pewno odgrzebanie go w takiej formie graficznej, w jakiej został nie miałoby sensu, a zrobienie go w nowej to z kolei robienie designu od zera. Brutalna rzeczywistość jest taka, że musielibyśmy zrobić rachunek zysków i strat – czy to się opłaci. Jeśli miałbym obstawiać, jest to mniej prawdopodobne niż bardziej.

Jak zamierzacie przybliżyć graczom konsolowym wydarzenia z pierwszej części gry? Gdy Mass Effect 2 trafił na PS3, BioWare zrobiło to za pomocą interaktywnego komiksu.

JM: Będzie podobnie, jak w Wiedźminie 2 na PC. Prawdopodobnie dodamy kilka scen wprowadzających lepiej w świat gry, ale sam Wiedźmin 2 został zaprojektowany w taki sposób, by bronił się jako oddzielny produkt. Oczywiście łatwiej wejść w ten świat, jeśli czytało się książki lub grało w pierwszą część, ale z naszych doświadczeń wynika, że ludzie szybko wkręcają się w klimat i po kilku godzinach czują się świetnie w tym uniwersum. Rozumieją grę.

MN: Jesteśmy świadomi, że gracze, którzy doświadczą tej gry na konsoli mogli nie mieć do czynienia z Wiedźminem wcześniej na pececie i tak jak mówi John dodamy kilka elementów, ale na tę chwilę nie widzimy zapotrzebowania na interaktywny komiks. Choć to fajny pomysł; przy okazji premiery gry ukazał się w Polsce komiks wiedźminski, jesteśmy w kontakcie z twórcami, kto wie, co się wydarzy.

W samą grę można grać nie znając pierwszego Wiedźmina; to osobna historia i nie jest jakoś strasznie połączona. Nie będzie tak, że gdy ktoś będzie grał w Wiedźmina 2, to spotka pięćdziesiąt postaci, które co pięć sekund będą wspominały wydarzenia z pierwszej części. To nie taki klimat, jak wejście na imprezę w połowie, gdzie wszyscy ze sobą gadają, a Ty stoisz, uśmiechasz się i tak naprawdę nie wiesz o co chodzi. Nie będzie takiego poczucia. Aczkolwiek jeśli ktoś grał w jedynkę, znajdzie sporo smaczków, które z pewnością wydadzą mu się fajne.

Czy będzie polska wersja językowa?

MN: Tak, oczywiście. Mamy gotową w wersji PC.

Czy zamierzacie w jakikolwiek sposób wykorzystać Xbox Live? Do rankingów, wymiany przedmiotów, a może przygotujecie ciuchy dla avatarów?

JM: Avatary – oczywiście, prawdopodobnie player notifications. Myślimy o koopie dla pięciu graczy... nie, żartowałem. Wymiana przedmiotów brzmi intrygująco, zastanowimy się nad tym. Oczywiście achivementy – mieliśmy już achievementy w wersji w PC dostępnej na Steamie, wiele wskazuje na to, że będą podobne.

MN: Szczerze mówiąc na ten temat będziemy dopiero rozmawiali z Microsoftem; część z tych tematów już klepnęliśmy, natomiast czekamy na pełną listę od Microsoftu dodatkowych, fajnych rzeczy, które możemy zrobić – powinna do nas dotrzeć na początku lipca. Na pewno priorytetem jest gra i jeśli coś potencjalnie może nas spowolnić, czy odciągać od prac nad samą grą, nie zrobimy tego.

Gra na PC jest ogromna, zainstalowana zajmuje kilkanaście gigabajtów. Na ilu płytach zostanie wydany Wiedźmin 2 na Xboxa 360?

JM: Może zmieścić się na jednej płycie. Rozmiar tekstur jest odpowiednio skalowany dla potrzeb Xboxa 360, a to one zajmowały najwięcej miejsca na pececie. Jeśli zdecydujemy się wydać grę dla danego regionu w jednej pełnej wersji językowej – powinno udać nam się zmieścić na jednej płycie.

MN: Rozważamy różne opcje, w tej kwestii jeszcze nie zapadły decyzje. Wiemy na pewno, że nie uda nam się zmieścić każdej wersji językowej na jednej płycie. Jest kilka wersji z pełnym dubbingiem – polska, angielska, niemiecka, francuska, rosyjska, a także wiele wersji z lokalizowanymi napisami. W sumie 11 wersji językowych. Oczywiście z punktu widzenia biznesowego najlepiej byłoby, gdyby gra zmieściła się na jednej płycie – każda dodatkowa płyta kosztuje. Ale nad tym dopiero będziemy się zastanawiali.

Zarówno Wiedźmin, jak i Wiedźmin 2 na PC są kapitalnie wydane – wydania standardowe mają masę bonusów, które na konsolach dostępne są na ogół tylko w wersjach kolekcjonerskich. Jak będzie wyglądało wydanie gry w wersji na Xboxa 360?

MN: Kombinujecie w dobrą stronę. Zadaliśmy wstępne pytania Microsoftowi; spotkaliśmy się z uniesionymi brwiami i odpowiedzią „hmm, nikt nam nigdy wcześniej nie zadał takiego pytania". Na razie nie usłyszeliśmy „nie" i wiemy, że z Microsoftem jeszcze będziemy musieli o tym porozmawiać. Oczywiście chcielibyśmy tak wydać Wiedźmina 2 również w wersji na Xboxa 360; to jest polityka, która przyświeca firmie i mam nadzieję, że do Gamescom wiele w tej kwestii się wyjaśni.

Pod koniec czerwca pojawiła się informacja, że Tomasz Gop – producent Wiedźmina 2 w wersji na PC i globalna „twarz" gry odszedł z CD Projekt RED. Czy niesie to ze sobą jakieś zagrożenia dla wersji konsolowej i przyszłości serii?

MN: Tomek faktycznie zdecydował się odejść z zespołu. Decyzję tę podjął z przyczyn prywatnych i na własne życzenie. Jeśli chodzi o ryzyko dla serii, to zdecydowanie takiego nie ma. Od dłuższego już czasu rola Tomka obracała się bardziej wokół PR-u niż faktycznej produkcji Wiedźmina. Jego zniknięcie nie wpłynie w żaden sposób na to, jakiej jakości będzie gra w wersji X360, czy ewentualne kontynuacje serii.

„Wiedźmin 2 może zmieścić się na jednej płycie. Rozmiar tekstur jest odpowiednio skalowany dla potrzeb Xboxa 360"

John, rzucisz nam trzy gry, w które ostatnio grałeś? Oprócz Wiedźmina 2.

JM: Shogun 2, L.A. Noire i Red Dead Redemption: Undead Nightmare.

...I trzy, na które najbardziej czekasz?

JM: Na konsolowego Wiedźmina 2. A poza nim chętnie zagram w The Elder Scrolls V: Skyrim, Deus Ex: Human Revolution i Dark Souls.

Dzięki za rozmowę i trzymamy kciuki za premierę w tym roku!

Po co gramy? Jaki cel przyświeca nam za każdym razem, kiedy odpalamy nową grę? To tylko pozornie banalne pytania, bo jestem przekonany, że wielu z Was udzieliłoby na nie kategorycznie odmiennych odpowiedzi. Większość powiedziałaby zapewne, że gra, żeby dobrze się bawić. Jeszcze inni odrzekliby, że grają w celu poznania fabuły albo żeby nabić sobie gamerscore. Bardzo ciekawe ilu znalazłoby się takich, których naczelnym celem przy rozpoczęciu każdej gry jest po prostu... przejść ją do końca.

...I ŻYLI DŁUGO I SZCZĘŚLIWIE

CZYLI KILKA SŁÓW O ZAKOŃCZENIACH GIER

Niedawno rozwodziłem się na temat nikłego procentu graczy, którzy docierają do napisów końcowych. Dziś pozwolę sobie podejść do tematu z innej strony, skupiając się na zakończeniach jako takich – ich roli i znaczeniu jako wciąż nieodłącznej, choć w przyszłości być może coraz mniej istotnej części naszych ulubionych tytułów.

POCZĄTEK KOŃCA

Rola zakończenia w grze video zawsze była nieco inna niż w pozostałych środkach wyrazu, z filmem czy literaturą na czele. O ile trudno wyobrazić sobie książkę, która urywa się nagle po kilkuset stronach, albo film wlokący się w nieskończoność bez jakiejkolwiek kulminacji, o tyle wczesne gry zakończeń zwyczajnie nie miały. Oferowały prostą, niezobowiązującą rozrywkę, kończącą się w momencie, w którym grający nie miał już ochoty jej kontynuować. Proste, wygodne i na swój sposób genialne. Później jednak, wraz z rozwojem technologii i myśli designerskiej, gra stała się zamkniętą całością, obdarzoną przez autorów bardzo konkretną strukturą, z początkiem, środkiem i końcem. Ów koniec niekoniecznie musiał cechować się podobnymi przymiotami co np. ostatnie, najbardziej emocjonujące sceny filmu, w których wszystko staje się jasne, a widz siedzi na krawędzi fotela nerwowo obgryzając paznokcie. W grach rolę tę pełnił zazwyczaj stopniowo rosnący (o ile były dobrze zbalansowane) poziom trudności. Wciąż jednak przechodziło się gry przede wszystkim dla czystej, niezobowiązującej zabawy i ewentualnie żeby udowodnić sobie, że się potrafi. Zakończenie sygnalizowało zatem koniec zabawy, na zasadzie „wystarczy tego dobrego", i zarazem pełne szacunku skinięcie w stronę gracza, znaczące tyle co „brawo, udało ci się". Tak wyglądało to mniej więcej do drugiej połowy lat osiemdziesiątych.

W pewnym momencie jednak ambicja kazała twórcom gier pójść o krok dalej i zrobić z nich pełnoprawne narzędzie służące do opowiadania historii. Czyli – inaczej sprawę ujmując – zaangażować gracza na poziomie emocjonalnym, dużo głębszym niż to dotychczas miało miejsce. Zasługi w popularyzowaniu tego, rewolucyjnego wówczas podejścia należy przypisać głównie przygodówkom i grom RPG (zarówno w wydaniu japońskim, jak i zachodnim), choć oczywiście zdarzały się także odważne próby w innych gatunkach. To nowe podejście do budowania gier dość szybko rozprzestrzeniło się na pozostałe ich rodzaje, skutkiem czego w pewnym momencie lat dziewięćdziesiątych rzadkość stanowiła gra pozbawiona chociażby szczątkowej fabuły i co za tym idzie – adekwatnego zakończenia. Nie żeby wszyscy nagle zaczęli tworzyć grywalne wersje Obywatela Kane'a, ale jednak postęp był zauważalny, a kto nie wierzy niech porówna sobie chociażby NESowego Metal Geara z MGS na PS One. Wówczas zaświtała nowa idea. Jakaś szczwana bestia zastanowiła się chwilkę i stwierdziła: „No dobra, mamy to całe interaktywne medium, do którego od ładnych paru lat próbujemy upychać mniej lub bardziej sensowne historyjki. To czemu właściwie nie pozwolić graczom samemu decydować o tym jak zakończy się ich przygoda z naszą grą?".
I słowo ciałem się stało.

CHOOSE YOUR DESTINY

Przewińmy akcję do czasów współczesnych, w których rozbudowane czy mnogie zakończenia nie są już żadnym ewenementem, i spróbujmy przeanalizować podejścia stosowane przez różnych twórców. Podejście pierwsze i zarazem najbardziej rozpowszechnione – pojedyncza linia fabularna i jedno zakończenie, czyli znany i ceniony w branży od lat model „jak po sznurku", za którego apogeum osobiście uważam serię Uncharted (acz proszę, broń Boże, nie traktować powyższego stwierdzenia jako zarzutu). Wbrew pozorom ma on sporo zalet. Przede wszystkim, pozwala na opowiedzenie bardzo zwartej, dopieszczonej historyjki, dodatkowo zapewniając, że gracza nic nie ominie. Dodatkowe plusy wynikające z liniowej struktury to brak konieczności uwzględniania ewentualnych rozbieżności wynikających z decyzji gracza przy produkcji sequela, a także – choć tu duże znaczenie ma także długość gry – większa szansa, że grający nie znudzi się i nie ciśnie pada w kąt po kilku godzinach. A minusy? Dość oczywiste – zerowy wpływ gracza na cokolwiek, a także mniejsza motywacja do ponownego przejścia. Choć biorąc pod uwagę jak mały odsetek graczy kończy dzisiaj grę bodaj raz, ten ostatni minus mocno traci na znaczeniu.

Drugim, całkiem często wybieranym wyjściem jest para zakończeń – zazwyczaj mocno przeciwstawnych. Najlepszymi przykładami tego podejścia w ciągu ostatnich kilku lat były BioShock i inFamous. Z perspektywy autorów

CDN W DLC

Osobną sprawą, nie pozostającą bez wpływu na kwestię zakończeń gier, jest ukochane przez wszystkich DLC. Jak wiadomo, możliwość wypuszczania po premierze dodatkowych epizodów czy misji raczej nie sprzyja przedstawieniu konkretnej, zamkniętej fabuły w podstawowej wersji gry. Boleśnie przekonali się o tym np. fani Prince of Persia, którym Ubisoft dobrodusznie zaoferował „prawdziwe zakończenie" gry za dodatkową opłatą. To nie jedyny tego typu problem powodowany chęcią zarobku na dodatkowej zawartości. Z innym zmierzy się już za kilka miesięcy BioWare, przy okazji premiery Mass Effect 3. No bo jakże to – z jednej strony epickie zamknięcie trylogii, a z drugiej wypuszczanie przez pół roku po premierze kolejnych post scriptum? Sami przyznacie, że niespecjalnie da się to pogodzić. Z tym większym zainteresowaniem można obserwować jak (tudzież „czy") kanadyjskie studio ominie tę pułapkę.

rozwiązanie to ma same zalety – nie dość, że oferują graczom możliwość wyboru ścieżki fabularnej, to jeszcze skłaniają ich do dwukrotnego przejścia gry. Niestety, są także wady. Przede wszystkim, wybór taki z natury jest bardzo binarny, czyli prościej sprawę ujmując – albo jesteś Matką Teresą, albo Adolfem Hitlerem, bez żadnej możliwości wypośrodkowania między dobrem i złem. Poza tym, żeby osiągnąć najlepsze efekty, gracz zmuszony jest praktycznie na samym początku zabawy zdecydować się na jedną z opcji i niemal automatycznie podążać obraną ścieżką. Ma to więcej wspólnego ze sztucznym przedłużaniem czasu gry, niż z faktycznym wpływaniem na wydarzenia rozgrywające się na ekranie.

Jest także bramka nr 3, czyli zasadniczo jedno zakończenie z możliwymi modyfikacjami opartymi na decyzjach grającego. Metoda ta używana jest od dawna, żeby wspomnieć chociażby pierwsze Resident Evil, w którym niuanse zakończenia mogły się m.in. różnić w zależności od tego, który z bohaterów dożył do końca. Ostatnimi laty została znacznie rozbudowana, osiągając szczyt w Mass Effect. Wielu uznaje to podejście za typowy złoty środek, pozwalający opowiedzieć składną, zamkniętą historię przy jednoczesnym daniu graczowi pewnej swobody wyboru. Teoretycznie jest to prawda, choć jak to często bywa diabeł tkwi w szczegółach i wszystko zależy od polotu danego developera.

W końcu dochodzimy do ostatniej możliwej opcji, w której autorzy idą na całość, biorą byka za rogi i upychają do swojej gry kilka lub nawet kilkanaście zróżnicowanych zakończeń. Trudno powiedzieć kto porwał się na takie rozwiązanie po raz pierwszy, ale przez kilka lat przodowali w nim Japończycy – by wspomnieć choćby klasyczne RPG w rodzaju Chrono Trigger, ale także przedstawicieli innych gatunków, z Silent Hill czy Castlevanią na czele. Po kilku latach Zachód dogonił Kraj Kwitnącej Wiśni, a rezultaty były co najmniej intrygujące. Takie tytuły jak Blade Runner, Deus Ex czy Fallout udowodniły, że da się połączyć doskonałą fabułę z umożliwieniem graczowi bezpośredniego wpływania na jej przebieg i zakończenie, jednocześnie wychodząc poza prostolinijny podział na „dobre" i „złe" zakończenia. Owo ambitne podejście doczekało się oczywiście naśladowców, choć może nie tylu ilu byśmy chcieli. Najważniejsze jednak, że nawet dziś, w erze niekończenia gier i dominacji rozgrywki wieloosobowej, trafiają się odważni w rodzaju Quantic Dream z ich Heavy Rain. I co ciekawsze, jak pokazuje przykład tej właśnie gry, ryzyko czasem popłaca.

REKORDZIŚCI

CZYLI DZIESIĘĆ GIER SZPANUJĄCYCH BOGATĄ OFERTĄ ZAKOŃCZEŃ

BioShock – dzieło autorstwa 2K mogło pochwalić się dwoma kategorycznie różnymi zakończeniami, w zależności od tego czy gracz okazał Siostrzyczkom serce, czy postanowił bezwzględnie pozbawić je życia, żeby ułatwić sobie grę. Wybór dość prostolinijny, ale zawsze jakiś.

inFamous – podobnie jak wyżej, gra Sucker Punch oferowała dwa przeciwstawne zakończenia, zasadniczo sprowadzające się do „ścieżki zła" lub „ścieżki dobra".

Deus Ex – eklektyczna i rewolucyjna w swoich czasach mieszanka gatunkowa dawała graczom trzy zróżnicowane ścieżki, każda z własnym zakończeniem. Plus ukryte, czwarte, stanowiące drobny żart ze strony programistów.

Metal Gear Solid – MGS uchodził zawsze za jedną z bardziej „filmowych", a co za tym idzie – liniowych gier, co nie przeszkodziło Kojimie upchnąć do niej nie jedno, a dwa zakończenia, zależne od tego czy Snake (i klepiący w przycisk gracz) okazał się twardzielem i zniósł tortury.

Fallout 3 – twórcy chełpili się powalającą liczbą ponad 200 zakończeń, aczkolwiek w rzeczywistości mieliśmy do czynienia raczej z wariacjami zależnymi od pomniejszych wyborów dokonanych przez gracza. Tym niemniej, całkiem imponujący wynik.

Eternal Darkness – trzy możliwe zakończenia (plus jedno ukryte) to tylko jeden z powodów dla którego warto pamiętać o tej niedocenianej grze Silicon Knights.

Silent Hill 2 – długo by wymieniać wszystkie zasługi arcydzieła Konami, a jedną z nich był zestaw sześciu możliwych zakończeń. To znacznie ponad średnią, nawet jeśli dwa z nich były tylko absurdalnymi żarcikami.

Chrono Trigger – kilkanaście zróżnicowanych zakończeń to naprawdę zacny wynik jak na 1995 rok i 32-megabitowy kartridż. Nic dziwnego, że klasyk Square powszechnie uchodzi za jednego z najwybitniejszych przedstawicieli swego gatunku.

Blade Runner – w momencie premiery produkt Westwoodu łamał wszelkie konwenanse, będąc przygodówką pozwalającą skończyć się na kilkanaście różnych (momentami diametralnie) sposobów.

Heavy Rain – interaktywny film Davida Cage'a przypomniał dzisiejszym developerom, że da się jeszcze nawciskać do gry blisko 20 zróżnicowanych zakończeń.

DROGA SAMURAJA

A skoro już mówimy o grach z mnogimi zakończeniami, grzechem byłoby nie wspomnieć o pewnych subtelnych, acz interesujących różnicach kulturowych, jakie zaznaczają się przy porównywaniu produkcji ze Wschodu i z Zachodu.

Mimo, iż przez jakiś czas to właśnie Japończycy przodowali w temacie gier z wieloma zakończeniami, rzadko zdarzało się, by przypisywali każdemu z nich równorzędne znaczenie. Wprost przeciwnie, instytucja „prawdziwego zakończenia" jest dobrze znana każdemu miłośnikowi grywalnej japońszczyzny. Nie chodzi tylko o kanoniczną wersję zdarzeń – zachodni twórcy też muszą czasem uznawać jedno z zakończeń za to „właściwe", bo inaczej nie byliby w stanie pociągnąć fabuły w kolejnej części. „True ending" w japońskich grach jest jednak czymś jeszcze innym – wyraźnie odcinającym się od pozostałych, pełniejszym i zazwyczaj najtrudniejszym do osiągnięcia rezultatem. Do jego uzyskania niemal zawsze konieczne jest spełnienie bardzo konkretnych wymagań, a zdarza się też, że gracz ma możliwość dotarcia do niego dopiero przy drugim podejściu do gry. Ów niezwykły nawyk do ujednolicania fabuły i jednocześnie czynienia z jej pełnego poznania dodatkowego wyzwania, znacznie odbiega od bardziej swobodnego podejścia zachodnich developerów, stawiających zazwyczaj znak równości pomiędzy wszystkimi zakończeniami. Od dawna stanowi to jeden z bardziej jaskrawych kontrastów dzielących obie szkoły robienia gier – do tego stopnia, że kiedy internet obiegła plotka jakoby Mass Effect został zjechany w japońskiej prasie m.in. właśnie za niejasną strukturę fabularną i brak „prawdziwego zakończenia", większość zachodnich graczy łyknęła tę ściemę bez popity. Fakt faktem, że nie wydawało się to jakoś strasznie nieprawdopodobne. Ciekawe tylko czy pogoń za zmiennymi trendami zmusi japońskich twórców do porzucenia swych tradycji i przyzwyczajeń. Albo to, albo rynek okaże się wystarczająco pojemny dla wszystkich filozofii.

Tak czy inaczej, jeśli wierzyć czarnowidzom wieszczącym powolną śmierć trybu dla samotnego gracza, powyższe filozofowanie może i tak okazać się jałowe. Możliwe więc, że za dziesięć lat historia zatoczy koło i gry powrócą do dziewiczego stanu bezstresowej i nieangażującej rozrywki ze znajomymi, a „zakończenie" gry będzie oznaczało tylko i wyłącznie odłożenie pada po kilkugodzinnej sesji. Na szczęście jednak póki co w światku gier wciąż panuje różnorodność, która zwykła korzystnie wpływać na dowolny ekosystem. // **DrMax**

SNY O POTĘDZE

NIEKOŃCZĄCA SIĘ HISTORIA FINAL FANTASY

LIGHTNING PEWNYM KROKIEM WKROCZYŁA DO HAL CONVENTION CENTER NA E3, CIĄGNĄC ZA SOBĄ SWOJĄ NIEŚMIAŁĄ, ALE GOTOWĄ DO NOWEJ ROLI SIOSTRĘ. ACE, CINQUE, SICE, TREY I POZOSTAŁA ÓSEMKA UCZNIÓW Z PERISTERIUM PRZEDSTAWIŁA SIĘ SZEROKIEJ PUBLICZNOŚCI NA MAJOWEJ KONFERENCJI SQUARE ENIX W JAPONII, A NOCTIS I STELLA MAJĄ ARESZT DOMOWY. JAKIE FANTAZJE CZEKAJĄ NA FANÓW W ŚWIATACH FINAL FANTASY TYPE-0, FINAL FANTASY VERSUS XIII I FINAL FANTASY XIII-2?

Square Enix bardzo mocno eksploatuje serię Final Fantasy na PlayStation Portable. Graliśmy zarówno w remake'i pierwszej, drugiej oraz taktycznej części, jak i w nowe tytuły, czyli Crisis Core, Dissidia i Dissidia 012. W oczekiwaniu na PlayStation Vita zobaczymy jeszcze jedną produkcję, która zapowiada się na piękne pożegnanie Square Enix z PSP. Pomysł na Final Fantasy Type-0, wówczas znanej jeszcze jako Final Fantasy Agito XIII, narodził się w 2006 roku, a gra miała trafić na telefony komórkowe. Dopiero dwa lata później podjęto decyzję o przeniesieniu Agito na konsolę Sony. Teraz, w 2011 roku, w ogóle nie widać, że był to tytuł początkowo przewidziany na komórki. Co więcej, Type-0 zapowiada się na jedną z najlepszych i z bez wątpienia najładniejszych gier na PSP. Square Enix już przy Dissidia 012 udowodniło, że kieszonka nie ma przed nimi tajemnic. Mimo wszystko przenośne przygody Lightning skupiały się przede wszystkim na walce, spychając eksplorację świata na boczny tor. W Type-0 ponownie będzie to jeden z kluczowych elementów, gdyż nauka w szkole magii Peristerium (przypomina Balamb Garden z Final Fantasy VIII) będzie zaledwie punktem wyjścia do długiej, wspaniałej przygody.

DWUNASTU WSPANIAŁYCH

Mapa świata będzie ogromna i da się po niej biegać niczym w FFVII, narażając się naturalnie na losowe starcia. Taki to już smutny los obieżyświatów z uniwersum Finałowej Fantazji, w którym zawód podróżnika nigdy nie należał do najbezpieczniejszych profesji. W podróżach bez wątpienia pomogą ukochane przez fanów żółte kurczaki, ale znacznie szybsze od Chocobo będą statki powietrzne. Widzieliśmy je choćby w FFIX, a tym razem nie tylko nimi polatamy (z tej perspektywy można zobaczyć, jak starannie dopracowano krainy), ale i powalczymy w przestworzach. To niezbyt skomplikowana, wręcz banalna, podniebna strzelanina, ale z pewnością spełni swoje zadanie, wprowadzając urozmaicenie do rozgrywki. Podobnie jak i bitwy na większą skalę, które będą rozgrywały się na mapce świata. Weźmie w nich udział wiele miniaturowych jednostek, co na pierwszy rzut oka przypomina perspektywę znaną z RTSów, ale w tym momencie niejasne pozostaje, czy pojawią się tu delikatne elementy strategiczne, czy też zabawa ograniczy się do kierowania jedynie drużyną. W jej składzie znajdzie się 12 postaci (do walki wystawimy trójkę), z których każda będzie wyróżniała się ze względu na broń – dostępne będą miecze, włócznie, noże, kosy, rapiery, katany, czy pistolety – oraz zaklęcia (klasyczny zestaw kul ognia, piorunów i mroźnych podmuchów). W razie zagrożenia życia bohaterowie przywołają też swoich olbrzymich pomocników, bo tradycja nakazuje, by w każdej części serii pojawiła się opcja: „summon".

Produkcja Final Fantasy Type-0 trwa od tak wielu lat, że Sony zdążyło zapowiedzieć już następcę PSP. Czy gra ukaże się w wersji „HD" na PS Vita? To bardziej niż prawdopodobne.

BITEWNY BALET

System walki będzie nawiązywał do Crisis Core. Po miejscówkach da się swobodnie biegać, własnoręcznie zadając ciosy i rzucając zaklęcia. Pojedynki mają być bardzo szybkie; przewrót i dash pozwolą uniknąć mieczy, pazurów i kul przeciwników. Niestety kolejne prezentacje gry pokazują, że kamerzysta, podobnie jak w Dissidia 012, bardzo często nie nadąża za wydarzeniami na ekranie. W sumie nic w tym dziwnego, bo oglądając Type-0 w ruchu miałem wrażenie, że patrzę na dobrej klasy anime, a nie grę na PSP. Bohaterowie, pomiędzy którymi można przełączać się w locie, poruszają się niebywale szybko, a animacje ich ruchów przywodzą na myśl bitewny spektakl z FFXIII. Z tym, że błyskawiczne uniki na niewiele się przydadzą, gdy wkurzony Bahamut zamachnie się łapą, zasłaniając cały ekran konsoli. To w końcu przenośny sprzęt, więc do kamery, jak w każdej trójwymiarowej grze na PlayStation Portable, trzeba się przyzwyczaić. Na szczęście pozostali członkowie drużyny także odgryzą się nieprzyjaciołom, co oznacza, że da się przetrwać starcie z kilkoma wilkami, piechurami uzbrojonymi w miecze i karabiny, oraz maszyną bojową. PSP pokaże swoją moc, płynnie przeliczając epickie bitwy, zachwycając czarami i specjałami w barwach tęczy.

Z kolejnych prezentacji gry wyłania się obraz erpega długiego, ciekawego i bardzo rozbudowanego. Walki wyglądają jeszcze lepiej niż w Dissidia 012, a grafika przebija Crisis Core, równocześnie pokazując, że miejscówki nie muszą być krótkimi, powtarzającymi się korytarzami, jak w przygodach Zacka. Mimo wszystko już teraz wiadomo, że backtracking będzie niezwykle uciążliwy. W Peristerium trzeba będzie biegać godzinami, by odszukać postać z wykrzyknikiem nad głową, z którą można pogadać. Życie ułatwi nieco system teleportów w szkole, ale nie skróci czasu ładowania danych. Do ceny Type-0 doliczcie dodatkową kartę pamięci, bo lokacje będą dogrywały się bardzo często, a by skrócić czas ładowania danych trzeba będzie wykonać instalację. Trzymajmy kciuki, by nie był on tak absurdalnie długi, jak w Birth by Sleep.

PIORUNUJĄCY POCZĄTEK

Pierwszy zwiastun Final Fantasy XIII-2 pokazał nam

Final Fantasy XIII Versus to nadal gra na wyłączność na PlayStation 3. Czy to może się zmienić? Microsoft z pewnością chciałby wyrwać Sony kolejnego Fajnala.

piękną Lightning, główną bohaterkę Final Fantasy XIII, w nowej lśniącej zbroi i tajemniczego przeciwnika, z którym dziewczyna będzie musiała się zmierzyć. Wydawałoby się więc, że Claire Farron ponownie stanie się najważniejszą postacią historii. Nic bardziej mylnego. Na E3 poznaliśmy nowych bohaterów.

Sytuacja z Lightning jest o tyle ciekawa, że w sekcji otwierającej drugą część FFXIII, dziewczyna jest grywalną postacią. Jedzie w niej na Odynie, przemienionym w konia i walczy z Chaos Bahamutem, ale nie tym, którego kontrolowała Fang, zanim zamieniła się w kryształ, poświęcając się z Vanille, by uratować Cocoon. Scena jest niezwykle dynamiczna – to interaktywne intro, w którym Lightning odgryza się błyskawicami atakującej ją bestii. W całej Trzynastce nie było tak widowiskowego pojedynku, więc oczekujemy, że Claire skopie więcej mistycznych tyłków w stylu, którego nie powstydziłby się Dante z najlepszych lat. Problem w tym, że Lightning nie żyje. A przynajmniej tak twierdzą wszyscy jej przyjaciele. Dziewczyna wyruszyła w nieznane rejony Pulse, by znaleźć pomoc i uratować Fang oraz Vanille. Prawdopodobnie odkryła sposób na przywrócenie im normalnych postaci, ale zaginęła w trakcie poszukiwań. Nie wszyscy jednak chcą uwierzyć w to, że umarła. Jej siostra Serah wyrusza na poszukiwania. Tym samym odwracają się role sióstr z Final Fantasy XIII, co potwierdza zresztą sam reżyser, Motomu Toriyama.

Akcja FFXIII-2 będzie toczyła się pięć lat po wydarzeniach z oryginału. Ludzie próbują zadomowić się na niebezpiecznych terenach Pulse, ale potwory nie odpuszczają i nieustannie atakują miasteczka. W trakcie jednego z takich wydarzeń poznamy nowego bohatera o imieniu Noel. Jak na młodego herosa przystało, wkracza on do akcji, by uratować Serah. Kim jest i jakie jest jego przeznaczenie? Chłopak wychował się na Pulse i nigdy nie odwiedził Cocoon, i ma być sympatycznym bohaterem, z którym będą mogli utożsamić się nowi gracze. To niemalże postać-tutorial dla osób nieznających historii FFXIII. Noel nieźle radzi sobie w walce i wymachuje dwoma ostrzami, choć daleko mu do gracji Lightning. Jedno z nich przypomina rzymski miecz, a drugie wygląda jakby żywe płomienie przekuto na stal. Jego kombinacje są bardzo szybkie, a oba żelastwa może łączyć w całość, tworząc mocniejszy oręż. Na razie Square Enix nie chce nic więcej zdradzić na jego temat, ale wiadomo, że powrócą pozostali bohaterowie, choć nie mamy pewności, czy dołączą do drużyny. Czyżby syndrom Mass Effect 3? Najwyraźniej tak, bo wiadomo np. o tym, że członkowie grupy NORA i mieszkańcy Bodhum zbudowali w Gran Pulse osadę New Bodhum, ale zagadką pozostaje to, czy Snow dołączy do ekipy. Na pewno znajdą się w niej potwory.

FINAL FANTASY TYPE-0
DEVELOPER: SQUARE ENIX
WYDAWCA: SQUARE ENIX
TERMIN: LATO 2011 (JAP)
KONSOLA: PSP

Czy to miejscówka, która miała pojawić się w DLC do XIII? Teraz słyszymy zapewnienia Square Enix o fabularnych (o zgrozo) dodatkach po premierze XIII-2.

POKEMON FANTASY

Tak, Final Fantasy chce złapać je wszystkie, co w sumie nie jest nowością, jeżeli graliście w „dziesiątkę", ale teraz przeciwników będzie można zrekrutować i wystawić jak Pokemony do walki, przywołując ich na pole bitwy. Square Enix sprytnie to sobie wymyśliło, bo nadal korzystamy z systemu Paradigm Shift, zmieniając role postaci. Tyle że potwory są przypisane do konkretnych zadań, co oznacza, że np. wybierając maga (Ravager) na nasze zawołanie pojawi się Flabanero (czerwona papryka z FFXIII), a wojownik (Commando) to nie byle kto, bo sam Behemoth. W grze znajdziemy ponad stu pięćdziesięciu wrogów, których będzie można zrekrutować do drużyny (jednocześnie da się korzystać z trzech), co z pewnością przedłuży rozgrywkę o dziesiątki godzin. W końcu każdy fan będzie chciał zdobyć wszystkie odmiany, wśród których z pewnością znajdą się unikalne, abstrakcyjnie trudne do zdobycia gatunki. Poza tym będą one zdobywały punkty doświadczenia i rozwijały swoje zdolności. I to nie koniec nowości, gdyż ogromną rolę w grze odegra… Moogle.

Dawno nie widzieliśmy tych „uroczych" stworzeń, prawda? Ich urok w poprzednich częściach polegał na tym, że nie pojawiały się zbyt często, bo nikt nie był w stanie wytrzymać powtarzanych przez nich w nieskończoność „kupo, kupo, kupo". Teraz takie ustrojstwo lata za bohaterami cały czas i na szczęście do czegoś się przydaje poza wyszukiwaniem ukrytych skarbów niczym pies z Fable. Otóż w momencie, gdy na ekranie pojawią się przeciwnicy – teraz wyskakują spod ziemi – mamy kilka sekund na wyprowadzenie ataku. Uruchamia się tak zwany Mog Clock, czyli zegar odmierzający czas. Jeżeli gracz wstrzeli się w odpowiednie okienko, to zaatakuje wrogów, mając nad nimi przewagę, co w praktyce oznacza, że pojedynek zakończy się w trzy sekundy. Pomyłka oznacza standardową bijatykę lub w najgorszym wypadku batalię, w której przewagę mają przeciwnicy. Muszę przyznać, że taki patent zapowiada się zabawniej, niż skradanie się znane z FFXIII, ale równocześnie zmniejsza dynamikę. W końcu to gra z tysiącami pojedynków, więc jeśli każdy z nich wydłużymy o kilka sekund, w trakcie których działa Mog Clock, to wyjdzie nam parę ładnych godzin. Z drugiej strony zegarek przydaje się też przy unikaniu pojedynków – co było z lekka trudne w ciasnych korytarzach FFXIII – odpalając na kilka sekund Bullet Time. Poza tym „kupo" potrafi też zamienić się w łuk lub miecz, z których korzysta Serah.

KINO INTERAKTYWNE

Kolejny ciekawy pomysł japońskiego producenta związany jest ze scenkami QTE. W FFXIII-2 noszą one nazwę Cinematic Action, ale sprowadzają się do tego samego, czyli naciśnięcia właściwego przycisku

FINAL FANTASY XIII-2
DEVELOPER: SQUARE ENIX
WYDAWCA: SQUARE ENIX
TERMIN: ZIMA 2011 (JAP)
KONSOLA: PS3, XBOX 360

w odpowiednim momencie. W przypadku batalii Lightning z początku gry, wygląda to tak, że dziewczyna najpierw wykonuje kilka uników, a potem zadaje ostateczny cios, wykorzystując właśnie Cinematic Action. Co zaskakujące, QTE pojawiają się także w trakcie wymiany ciosów ze standardowymi przeciwnikami i zadają im absurdalne wręcz obrażenia. Gra zyskuje na tym podwójnie. Po pierwsze Cinematic Action wyglądają obłędnie, a po drugie gracz nie będzie zasypiał tak, jak w prawie automatycznych walkach z poprzedniej części. Choć widziałem też nieco niepokojące efekty tych nowości. Otóż w trakcie walki z szefem, niejakim Atlasem, Serah i Noel przerażająco wolno wyprowadzali swoje ataki, czekając aż pasek życia przeciwnika spadnie do poziomu, który uruchomi QTE. Była to jedna z najnudniejszych walk, jakie widziałem, bo wiadomo od czasów FFXIII, że dwójka bohaterów ma problemy z przełamaniem obrony wroga i zadaniem mu np. 800% punktów obrażeń. Stagger zawsze trzeba było żmudnie budować w przypadku starć z szefami. Mam nadzieję, że takie cuda nie będą zdarzały się zbyt często, ale Square Enix chyba nie widzi problemu, skoro pozwoliło na taką wpadkę podczas E3. Nie ma nic gorszego niż nudne pojedynki z szefami. Dopiero Cinematic Action wyrwało mnie z chwilowego odrętwienia – Noel wbiegł po łapie giganta i wypłacił mu combosa dwoma mieczami, a chwilę później nadleciała powietrzna kawaleria i poprawiła z działek pokładowych.

Wizyta Square Enix w Los Angeles przyniosła wysyp nowości i zmian w systemie walki, ale co z eksploracją świata? I tu mam dla Was kilka niespodzianek. Na początku zerknąłem na mapkę miejscówki, w której znajdowali się bohaterowie. I wyobraźcie sobie moje zaskoczenie, gdy okazało się, że nie jest to linia prosta, ciągnąca się przez kilka kilometrów. Tak, narzekania w recenzjach i gromy fanów na forach, zostały dostrzeżone w Japonii. Zaprezentowane na E3 miejscówki były zdrowo pokręcone,

wielopoziomowe i ciekawie zaprojektowane. Spacerowali też po nich ludzie, co nie było takie oczywiste w FFXIII, a w grze znajdą się też miasteczka. Na podstawie zaprezentowanych materiałów bezpieczniej użyć słowa „osady", ale przynajmniej kogokolwiek spotkamy na naszej drodze. Między innymi sklepikarzy. Był to kolejny element, który wydał się miłośnikom serii zbyt kontrowersyjny w poprzedniej części. W ogóle więcej jest ludzi, którzy mają coś w miarę sensownego do powiedzenia. Jedni cieszą się z życia na Pulse, doceniając prawdziwy, a nie sztuczny deszcz, a inni narzekają, że obniżył się ich poziom życia, nie wspominając o upierdliwych potworach wyskakujących zza każdego przydrożnego krzaczka.

Ciekawie też zapowiada się możliwość dokonywania wyborów. W demie z E3 Noel i Sarah musieli zdecydować, czy najpierw poszukać mechanizmów, by spowolnić Atlasa, czy od razu rzucić się do walki. Wiem, że Mielu walecznie stanął do pojedynku, pomijając podpowiedzi i szybko zobaczył napis Game Over (musiałby być na znacznie wyższym poziomie doświadczenia, by wygrać). W grze, która jest gotowa już w 70%, zobaczymy znacznie więcej tzw. Live Trigger. Najwyraźniej Mass Effect spodobał się w Kraju Kwitnącej Wiśni, ale Japończycy rozwinęli pomysł, pozwalając zasięgnąć porady przed dokonaniem wyboru. W FFXIII-2 zobaczymy kilka różnych zakończeń (nie rozszerzonych, czy ukrytych, ale faktycznie różnych!) i dlatego Live Trigger będą miały tak wielkie znaczenie.

A co by było, gdyby Mielu zdecydował się na poszukiwania? Musiałby ukończyć zestaw minigierek w labiryncie, które polegały na tym, iż należało poruszać się po znikających polach i zbierać kryształy. Tak proste wyzwanie logiczne to miłe urozmaicenie od ciągłego biegania i skakania (teraz w dowolnym momencie) po korytarzach, ale producent nie chce zdradzić, jak wiele takich atrakcji będzie czekać na graczy w ukończonej grze. Nie wiadomo też, co się stanie z systemem rozwoju postaci. Po walkach pojawiały się punkty Crystogen, ale nie można było ich użyć. Mam szczerą nadzieję, że nie powtórzy się kuriozalne poruszanie się po kryształach z Final Fantasy XIII.

KOGO ZABRAKŁO?

FFXIII-2, to druga po FFX-2, bezpośrednia kontynuacja w serii Final Fantasy, w której Square Enix wykorzystuje ten sam świat oraz bohaterów. Yuna zmieniła się nie do poznania w drugiej części FFX (podobnie, jak system walki, rozwoju postaci i misji), a fani z przyjemnością odwiedzili stare kąty i zobaczyli, jak miewają się bohaterowie, z którymi spędzili setki godzin. Problem w tym, że FFXIII nie miała zbyt wiele ciekawych postaci, a miejscówki w większości przypadków świeciły pustkami, co przyznaje zresztą Toriyama, bijąc się w pierś. Przyjemność z ich ponownego odwiedzenia będzie więc znikoma. Zaskakuje też wybór protagonistki. Serah jest prawdopodobnie najsłodszą i najbardziej infantylną bohaterką serii Final Fantasy. Jej „ochy" i „achy" doprowadzały mnie do szału, a teraz będę musiał przeżyć jeszcze irytujące „kupo, kupo, kupo". I jak tu zrozumieć Square Enix, zapowiadające, że fabuła będzie mroczniejsza i poważniejsza? Ja bym dodał jeszcze: „pełna standardowych dla serii głupot". W miasteczku nawiedzonym przez Atlasa życie płynie spokojnie, swoim naturalnym, monotonnym rytmem. Walą się budynki, ale mieszkańcy nie reagują, spacerując pomiędzy nogami giganta. Jeszcze rozumiem, że Noel, przyzwyczajony do drapieżców z Pulse, nie panikuje, ale Serah mogłaby wysilić się na cokolwiek więcej niż „ojej, a nie możemy się zaprzyjaźnić?" i choć raz porządnie wrzasnąć.

Cieszę się z tak wielu zmian, bo w końcu piorun nigdy nie uderza dwa razy w to samo miejsce, ale mam wrażenie, że Final Fantasy FFXIII-2 to tytuł skierowany do młodszego odbiorcy, co niejako potwierdza pomysł na łapanie „Pokemonów". Moogle, choć słodki ponad miarę, wystraszył mnie, bo mam wrażenie, że Square Enix nie zrozumiało narzekania fanów na fabułę FFXIII i nie wyciągnęło wniosków. Miło, że powrócili sklepikarze, ale to trochę za mało dla graczy, czekających na poważną fabułę i remake „siódemki".

Być może trzeba uzbroić się w cierpliwość do czasu premiery Final Fantasy Versus XIII, by doczekać się nieco mniej dziecinnego scenariusza. Tetsuya Nomura, reżyser gry, jeszcze przed E3 zapowiadał, że nie zostanie ona pokazana na imprezie i słowa dotrzymał. Versus nadal pozostaje wielką niewiadomą, a biorąc pod uwagę zbliżającą się premierę FFXIII-2, możemy nie zagrać w 2012 roku, co by oznaczało, że w branży narodził się kolejny Duke Nukem Forever. Być może japoński TGS ujawni tajemnice, które skrywają Noctis Lucis Caelum i Stella Nox Fleuret. Na szczęście będziemy mieli w co grać w międzyczasie. Final Fantasy Type-0 to murowany hit, a Square Enix nadal może liczyć na zagorzałych fanów serii, więc i Final Fantasy XIII-2 z pewnością odniesie sukces komercyjny. Kitase i Toriyama byli zadowoleni z wyników sprzedaży FFXIII, ale przyznają, że fani poczuli się pod wieloma względami zawiedzeni. Teraz mają mieć dużo powodów do zadowolenia. //**Fax**

Toriyama zapewnia, że Snow nie będzie miał problemu z tym, że Serah podróżuje z „pięknym" Noelem po całym świecie. Ponoć Snow nie należy do zazdrosnych typów.

HITMAN™

ABSOLUTION

NAJSŁYNNIEJSZY ZABÓJCA ŚWIATA GIER WYSZEDŁ Z CIENIA PO PIĘCIU LATACH I JAK TO ON, ZUPEŁNIE NIE PRZEJĄŁ SIĘ TYM, JAK ZMIENIŁ SIĘ ŚWIAT. DOSTOSOWAŁ SIĘ I JEST GROŹNIEJSZY NIŻ KIEDYKOLWIEK

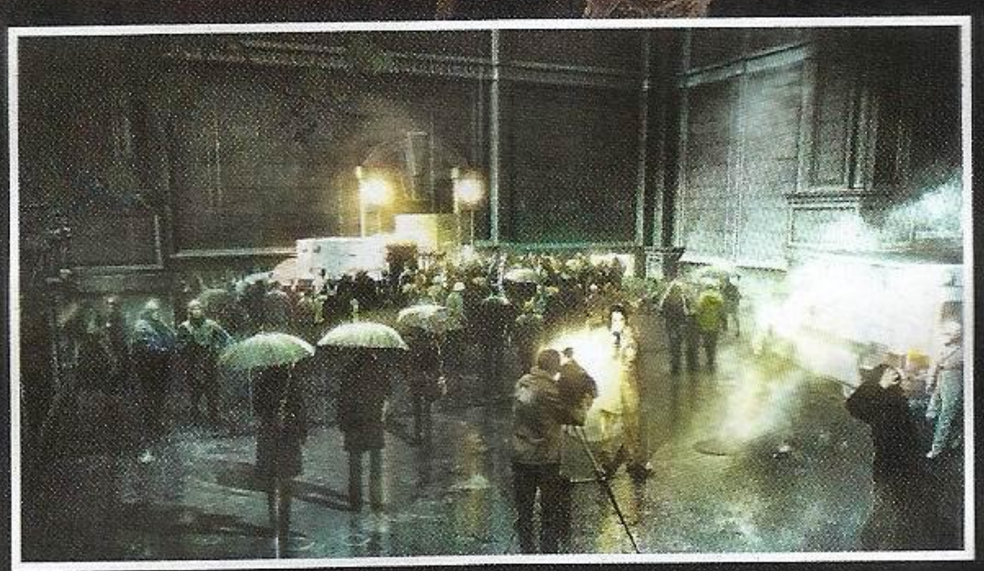
Wydawanie nowych odsłon popularnych niegdyś gier wiąże się dziś ze sporym ryzykiem. Nie chodzi wcale o to, że nikt oprócz fanów nie będzie kojarzył danego tytułu. Większym zmartwieniem developerów jest to, że rynek wymusza na nich, by tworzyli gry „przystępne". Wiadomo, że wszelkie upraszczanie, zwłaszcza tytułów słynących z wysokiego poziomu trudności, spotyka się z nerwową reakcją fanów. Nawet jeśli jest to nieliczna grupa, ich krzyk w internecie jest bardzo głośny. Autorzy Hitman: Absolution już zdążyli poczuć na własnej skórze próbkę umiejętności takich osób. Ktoś sfabrykował okładkę Splinter Cell: Conviction, wklejając Agenta 47 w miejsce Sama Fishera. Przesłanie jest jasne – gra może i będzie fajna, ale psujecie ją, odzierając ją z tego, co czyniło ją wyjątkową, czyli wysokiego poziomu trudności.

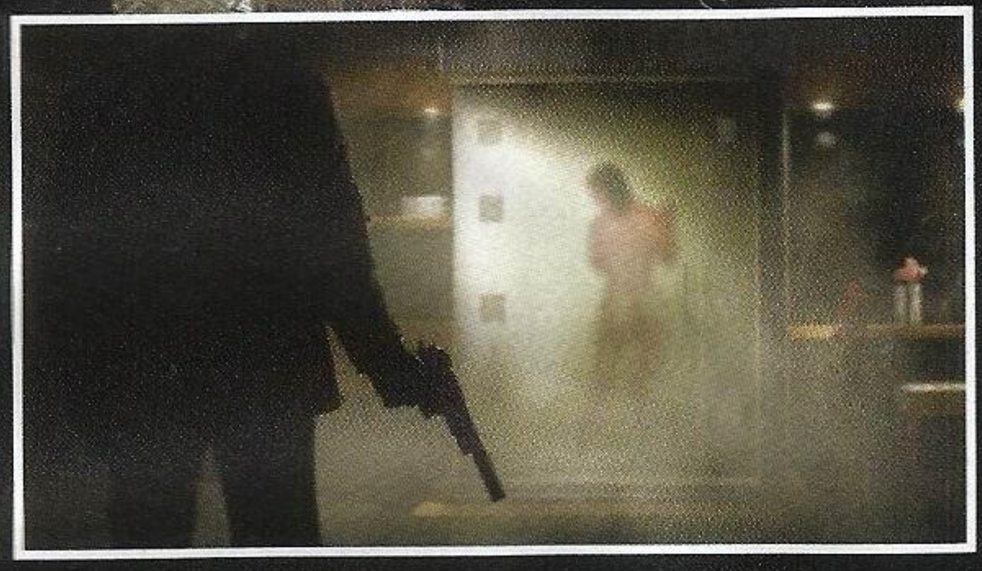
Skąd ta pewność, że Absolution będzie łatwą grą? Nerwową reakcję fanów wywołała zapowiedź zaimplementowania Instinct Mode. Niczym Batman w Arkham Asylum korzystający z trybu detektywistycznego, 47 widzi – nawet przez ściany – gdzie w danym pomieszczeniu znajdują się przeciwnicy. Mało tego, wie, którędy będą szli, bo tuż przed nimi pojawiają się dwie płonące linie wytyczające ścieżkę ich ruchu. Tore Blystad, reżyser z IO Interactive wyjaśnia, dlaczego zdecydowali się wprowadzić ten system: **„Tryb ten pozwoli Ci wejść w głowę największego zabójcy świata, byś mógł widzieć i słyszeć tak jak on. Wprowadzamy go, by dać Ci większy wybór, jak grać".** I dodaje, że udało im się stworzyć zaawansowaną sztuczną inteligencję, co oznacza między innymi, że policjanci nie chodzą w kółko od jednego punktu do drugiego, tylko zaglądają w różne zakamarki. Instynkt zabójcy ma pomóc przewidzieć ich zachowanie, stąd owe płonące linie, ale też nie jest tak, że da się go używać bez ograniczeń. Trzeba będzie zasłużyć na ten przywilej, wykonując najpierw ciche zabójstwo. Blystad zapewnia, że gra nie stanie się banalnie łatwa: **„Ten system działa inaczej na różnych poziomach trudności. Będą takie, na których Absolution będzie trudniejsze niż jakakolwiek inna gra z serii".** I słusznie, jak ktoś chce wyzwania, to ma od tego „harda" czy innego „veterana". Warto też przypomnieć, że Hideo Kojima w serii Metal Gear Solid stopniowo rezygnował z pokazywania na mapie zasięgu widzenia wroga, a w końcu i z samej mapy, ale z drugiej strony wprowadził pistolet na strzałki. Nie było przymusu korzystania z niego. I tak powinno być też z Instinct Mode.

INFO
DEVELOPER: IO INTERACTIVE
WYDAWCA: SQUARE ENIX
TERMIN: 2012
KONSOLA: PS3, XBOX 360

Ten screen sugeruje, że Hitman traci czas na kopniaki, a w demie nic takiego nie miało miejsca. Io nie podali szczegółów odnośnie walki, ale widziałem jedno QTE (o nie...).

Zapomnijcie o brzydocie Kane & Lynch, Absolution wygląda świetnie, a na zbliżeniach na twarz Hitmana, widać, że bohater jest trochę starszy i ma sporo zmarszczek. Ale wciąż jest w formie.





MY NAME IS 47

Zostawmy ten temat i przejdźmy do mięska. Do Los Angeles Io przywieźli krótkie, ale bardzo soczyste demo, po brzegi wypełnione ciekawą zawartością. Od razu uprzedzę, choć już pewnie zdążyliście się domyślić, że Hitman: Absolution już teraz wygląda jak absolutnie topowa gra, a nie niskobudżetowy średniak pokroju Kane & Lynch. Obok Tomb Raider i BioShock: Infinite, nowe przygody łysego zabójcy zrobiły na mnie największe wrażenie na tegorocznym E3.

A zaczęło się tak spokojnie. Agenta 47, jak zawsze nienagannie ubranego, w czarnym garniturze, lśniącej białej koszuli i czerwonym krawacie, po raz pierwszy zobaczyłem w zniszczonej miejskiej bibliotece. Spora dziura w podłodze, zepsute światła, szafki z książkami pokryte kurzem i pajęczynami – lata świetności tego miejsca już dawno minęły. Bohater musiał przejść przez dwie połączone ze sobą sale, w których aż roiło się od policjantów. Udało im się włączyć część świateł, więc zadanie okazało się trudniejsze, niż zapowiadało się w pierwszej chwili, ale łysol z kodem kreskowym wytatuowanym na potylicy to profesjonalista i z takimi problemami mierzy się na co dzień.

W pierwszej chwili można Absolution pomylić z Arkham Asylum. Hitman stał przy balustradzie i patrzył w dół, na salę wypełnioną policjantami. Obserwował ich ruchy, słuchał rozmów (– Popatrz na te wszystkie książki. – E tam, nie czytam.), rozglądał się, szukając drogi do wyjścia. Brakowało tylko, żeby wystrzelił linkę z hakiem i podciągnął się do gargulca wystającego ze ściany tuż pod sufitem. Na szczęście tego nie zrobił, tylko z gracją opuścił się i zszedł na ziemię, po czym przykucnął, przyklejając się jednocześnie do najbliższej osłony. Jest w dobrej formie. Powinien być, bo nigdy nie sprawiała mu kłopotów konieczność wdrapania się tu i ówdzie. Raczej nie będzie skakał nad przepaściami i bujał się na linach jak Drake, nie wyobrażam sobie też, żeby wspinał się po ścianach tak szybko jak Ezio, któremu w fikaniu po budynkach jak kozica górska po skałkach nie przeszkadza szczątkowa, ale niewątpliwie ciężka zbroja. Niemniej w razie potrzeby wdrapie się gdzieś, by ukryć się przed przechodzącymi przeciwnikami. Da się w Absolution zrobić masakrę, o czym za chwilę, ale preferowane jest pozostawanie w cieniu.

Można narzekać na trend upraszczania gier, ale żeby było sprawiedliwie wypada docenić jasne strony nowoczesnego game designu. Nazywanie gier z serii Hitman topornymi skradankami nie jest wcale grubą przesadą, bo 47 nigdy nie potrafił porządnie przykleić się do ściany, ani tym bardziej płynnym ruchem przejść za inną osłonę. Kucanie nie załatwiało sprawy i na pewno nie wystarczyłoby w grze mającej ukazać się w 2012 roku, gdy na horyzoncie majaczą konsole następnej generacji. Bohater, czający się za szafą z książkami, może w każdej chwili szybko kucnąć nie odrywając się od osłony i przejść za stojące tuż obok biurko. I nigdy nie wychyli się na tyle, by dać policjantom choćby cień szansy, na dostrzeżenie jego łysej glacy. Chyba, że zestresowany gracz zachowa się nieostrożnie i wystawi się na widok. W takiej sytuacji na ekranie pojawi się wskaźnik informujący, gdzie znajduje się ktoś, kto zauważył bohatera i czy faktycznie go widzi, czy może jedynie dostrzegł ruch i będzie zastanawiał się przez chwilę, co to było. **„Ten wskaźnik pokazuje, że zaraz zostaniesz zauważony albo że przyciągasz uwagę”** – wyjaśnia Blystad. **„To narzędzie umożliwi graczom bardziej świadome balansowanie na krawędzi bycia wykrytym”.**

Hitman: Absolution już teraz wygląda jak absolutnie topowa gra. Obok Tomb Raider i BioShock: Infinite, nowe przygody łysego zabójcy zrobiły na mnie największe wrażenie na tegorocznym E3

Prezentujący grę pozwolił sobie tylko na jeden moment zagapienia, dlatego też miałem okazję zobaczyć ów wskaźnik. Trwało to może sekundę i policjantowi nie zdążyły przeskoczyć iskierki w mózgu, ale pan z IO i tak przeraził się, że zaraz go wykryją i spartaczy cały pokaz.

Chyba przesadził, bo pomimo zapewnień Blystada, gliniarze

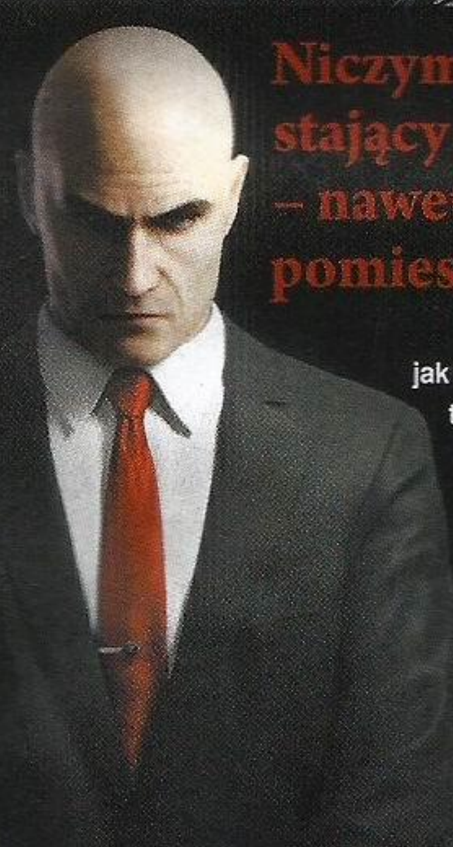
Nowy motion-capute, nowi aktorzy, nowy silnik gry, a jednak Absolution wygląda bardzo znajomo. Hitman nie przejdzie aż takiej metamorfozy jak Tomb Raider czy Splinter Cell

na pewno do Mensy nie należeli. 47 wyczekał na odpowiedni moment i przeszedł za plecami mundurowych w dobrze oświetlonym miejscu. Za chwilę rozbił ich koledze na głowie małą, ale ciężką figurkę i nikt niczego nie usłyszał. Spodziewałbym się jednak, że do kogoś dotrze krzyk przerzuconego przez balustradę policjanta, który na dodatek wpadł prosto do dziury w podłodze i przeleciał piętro albo dwa zanim roztrzaskał się o posadzkę. Czyżby normalny poziom trudności?

DO ROBOTY

Agent 47 nie miał przy sobie żadnej broni, więc musiał radzić sobie korzystając z tego, co mu wpadło w ręce. Wspomniałem już o figurce, napisałem również, że da się przerzucić ofiarę przez balustradę. Można po prostu zajść policjanta od tyłu i go udusić, ale czemu nie zrobić tego korzystając ze znalezionego chwilę wcześniej kabla? Bardziej popisową akcją jest przyduszenie przeciwnika policyjną pałką, a następnie złamanie mu nią karku. Zanim jednak Hitman zajął się zabijaniem stróżów prawa, ułatwił sobie zadanie psując skrzynkę elektryczną. Tego typu sabotaż to bardzo ryzykowna zabawa, bo wiadomo, że natychmiast ktoś przyjdzie zobaczyć, co się stało. Ale jakoś nikt nie wpadł na to, że skoro chwilę wcześniej była cała i nagle jest popsuta, to ktoś musiał zrobić to celowo i może warto byłoby się za nim rozejrzeć.

W końcu bohater zabrał jednemu gliniarzowi broń i to było hitchcockowe trzęsienie ziemi, a dalej było tylko lepiej. 47 mógł po prostu zwiać, ale zamiast tego prezentujący grę postanowił chwycić za szyję policjanta znajdującego się najbliżej wyjścia i posłużył się nim jako żywą tarczą. Mężczyzna zaczął wydzierać się i błagał o pomoc swoich kumpli, którzy z klamkami gotowymi do strzału powoli szli w stronę wycofującego się bohatera. Kapitan uskuteczniał uspokajającą gadkę, choć pewnie sam nie wierzył, że uda mu się uratować podwładnego. Całkiem słusznie, bo chwilę później biedaczyna już nie żył, a Hitman skrył się na zniszczonej klatce schodowej. Rozpętało się piekło, policjanci strzelali, jakby nie było jutra, jednak żadna kula nie sięgnęła bohatera schowanego za barierką. Kilku gliniarzy próbowało podejść, za co należy im się nagroda, bo dzięki nim zobaczyłem, jak wygląda strzelanie. Nie jest zaskoczeniem, że tak samo jak w Gearsach, czy dowolnym innym TPP. I dobrze, bo

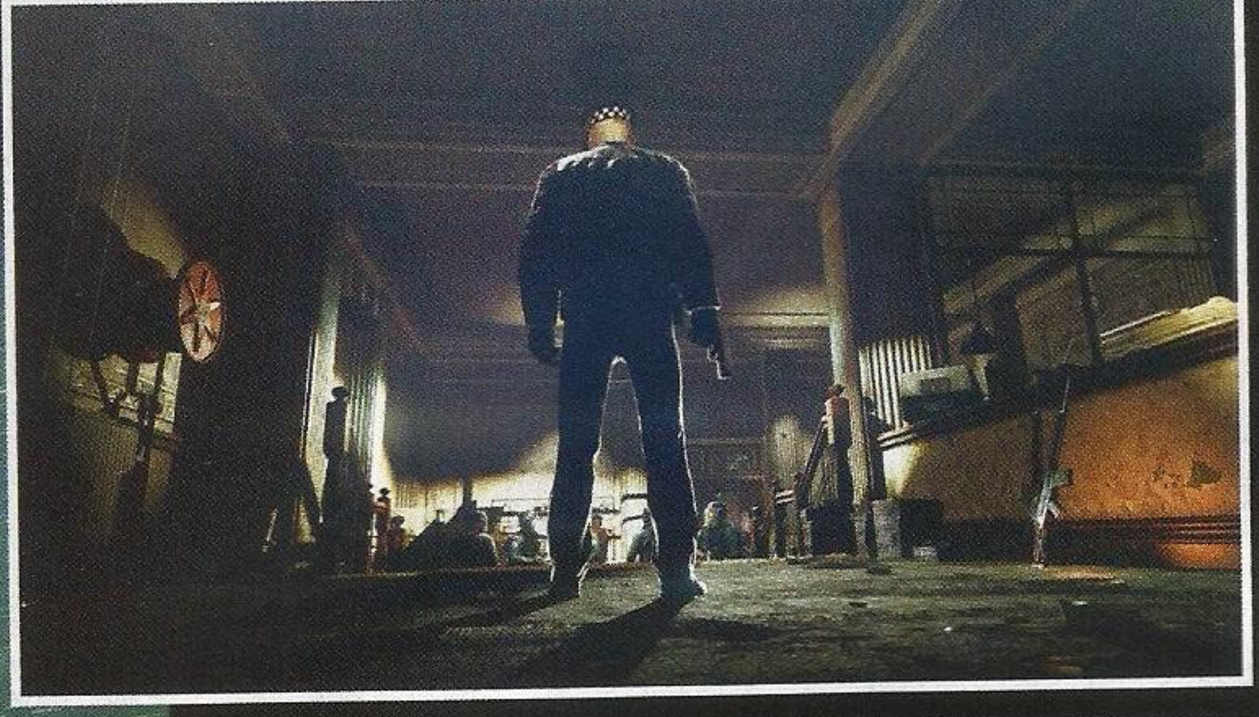


Niczym Batman w Arkham Asylum korzystający z trybu detektywistycznego, 47 widzi – nawet przez ściany – gdzie w danym pomieszczeniu znajdują się przeciwnicy

jak przypomnę sobie, jak drętwo to wyglądało w poprzednich częściach, to ogarnia mnie śmiech. Hitman wykorzystał moment zawahania policjantów, by wbiec wyżej, a następnie strzelił w słusznych rozmiarów żyrandol, który spadł gliniarzom wprost na głowy. To tak klasyczna filmowa akcja, że natychmiast poczułem jakbym siedział w kinie. Takie są dziś singleplayerowe, wysokobudżetowe gry akcji, a IO wyraźnie dali do zrozumienia, że interesuje wyłącznie ich gra w Lidze Mistrzów.

47 wydostał się na taras. W Chicago szalała burza, pioruny rozświetlały wieczorne niebo, mimo to widoczność była bardzo dobra i dało się zobaczyć, że budynki ciągną się aż po horyzont. Pomimo późnej pory na ulicach roiło się od samochodów. Na podziwianie widoków bohater nie miał zbyt dużo czasu, bo nagle zjawił się śmigłowiec. Znacie to – ścigany jest uzbrojony i ekstremalnie niebezpieczny, zabił już kilku funkcjonariuszy; strzelać bez ostrzeżenia. No i zaczęło się, zanim obrotówa rozkręciła się, 47 zdołał jeszcze skryć się w pierwszym z brzegu pomieszczeniu. Przyklejony do ściany, w skupieniu obserwował, jak kule dziurawiły meble, przewracały się szafki, szyby w oknach pękły na tysiące kawałeczków, a w powietrzu unosiły się jakieś kartki i inne przedmioty targane siłą wirników helikoptera. Huk był nieprawdopodobny, a jakby za mało było emocji, potężny zastrzyk adrenaliny zapewniła ostra, gitarowa muzyka.

„Gdy 47 robi to, w czym jest najlepszy i dominuje przeciwnika, muzyka jest subtelna i kompleksowa, a gdy na przykład będzie uciekał, tak jak pokazaliśmy w demie, muzyka stanie się bardzo surowa i brutalna” – wyjaśnia Blystad i podrzuca ciekawostkę nie tylko dla osób interesujących się współczesnym game desingem. Z jednej strony autorzy chcą kontrolować nastrój w grze, budują napięcie, reżyserują cały ten spektakl, a z drugiej pozostawiając graczom pewną swobodę w przechodzeniu misji, muszą być pewni, że nastąpi odpowiednia reakcja na ich poczynania: **„Zbudowaliśmy narzędzia pozwalające nam bardzo**



CO POWINIEN POTRAFIĆ KAŻDY ZABÓJCA

Wspinaczka, ciche zabójstwa, garota, możliwość złapania ofiary za szyję i posłużenia się nią jako żywą tarczą – to wszystko znamy z poprzednich części serii. A co z chowaniem się w szafach, czy przenoszeniem ciał zabitych w miejsca, gdzie nie zostaną zauważone? Co z rzucaniem monetami w celu odwrócenia uwagi? **„Demo trwało jedynie 16 minut. Zabrakło nam czasu, by pokazać więcej mechanizmów. Ale większość starych patentów z poprzednich części znajdzie się w Absolution i wszystkie przeszły solidną modernizację”.** Jeśli reżyser ma na myśli taką modernizację, jakiej poddano celowanie i strzelanie albo skradanie, to jestem optymistą.

Jedną z cech rozpoznawczych serii były przebrania i jak już wiecie z głównego tekstu, w Absolution nie zabraknie możliwości zmiany ciuchów. Blystad ma dobre wieści: **„Dużo uwagi poświęciliśmy przebraniom. To zawsze była unikalna cecha gier z serii Hitman, ale nigdy w pełni nie została rozwinięta. Wykorzystamy okazję, by to zmienić”.**

Przebranie nie gwarantuje bezpieczeństwa. Pojedynczy gliniarz idący korytarzem w przeciwnym kierunku do mijających go grup mundurowych może wzbudzić podejrzenia. Gdy 47 mijał ekipę, która właśnie wyszła ze wspomnianej w tekście windy, jeden z gliniarzy popatrzył na niego spode łba, a bohater szybko naciągnął czapkę na oczy. Myślałem, że to QTE i trzeba wcisnąć przycisk, by zareagować i uniemożliwić funkcjonariuszowi rozpoznanie bohatera. Myliłem się. Reżyser gry wyjaśnił jak to działa. To system niezależny od gracza, ale zależny od przebrania. To sensowne – w innym stroju Hitman prawdopodobnie zostałby rozpoznany. Ubranie będzie miało wpływ na to, jak na widok 47 zareagują NPC i co z kolei zrobi bohater. W tym przypadku naciągnął czapkę na oczy (trochę naciągane, ale ok). Tak samo sensowne jest to, że w niektórych strojach bohater stanie się bardziej „niewidzialny”, a w innych mniej. A Blystad wspomina o jeszcze jednej oczywistej kwestii: **„Przebrania mogą zapewnić 47 dodatkową ochronę. Kamizelka kuloodporna zwiększy jego odporność”.**

elastycznie dostosowywać muzykę do wydarzeń. Ponieważ każdy gracz będzie grał w inny sposób – każdy inaczej doświadczy gry – potrzebowaliśmy systemu na tyle elastycznego, by zapewnić każdemu graczowi filmowe doświadczenie oparte na jego indywidualnym stylu grania”.

WOLNE ŻARTY

Niestety nie mam dobrych wieści dla zagorzałych fanów serii. Jesper Kyd nie pracuje nad muzyką do gry. **„Nie jesteśmy gotowi, by rozmawiać o naszych nowych kompozytorach, ale przedstawimy ich później, jeszcze w tym roku. Nie możemy się tego doczekać”** – ucina reżyser. Zmieni się również głos bohatera, gdyż zatrudniono nowego aktora do tej roli. Chciałbym móc uspokoić niezadowolonych pisząc, że ów tajemniczy aktor spisał się na medal, ale nie mam jak, bo w demie Hitman odezwał się bodajże raz. Miało to miejsce pod sam koniec dema, kiedy w przebraniu policjanta trafił do holu budynku i już miał wyjść na zewnątrz, gdy z naprzeciwka nadbiegli antyterroryści. Bohater nie mógł stać na widoku i czekać aż przebiegną, ale skoro nie mógł wyjść, musiał improwizować. Nieoczekiwanie zatrzymał się, by... przekąsić pączka! Jak wyjaśnił mi Blystad, było to możliwe tylko dlatego, że 47 miał na sobie mundur policjanta. Gdyby zrobił to w cywilnych ciuchach, natychmiast przykułby wzrok. Reżyser tłumaczy, jak działa system pozwalający ukrywać się na widoku: **„Każde przebranie pozwala 47 skryć się w unikalnych miejscach na całym poziomie; przystanąć w miejscu, by rozejrzeć się po okolicy. W demie w lobby jest pełno gliniarzy, a bohater udając, że je pączka, nie wzbudza ich podejrzeń i może w spokoju rozejrzeć się, by obmyślić następny krok”.**

Z tym „w spokoju”, to bym się nie zgodził, ponieważ po chwili łysego zagadał jakiś gliniarz, który pomylił go ze starym, dawno niewidzianym znajomym. W takim sensie, że mijał się pewnie z nim na korytarzu w pracy, ale kumplami nigdy nie byli. Przez sekundę było bardzo gorąco, ale 47 coś odburknął i uciął rozmowę. Sama scena, może trochę naciągana, choć wiadomo, że sytuacja stresowa, to i nastroju do gadki nie było. W każdym razie, chodziło o wprowadzenie odrobiny nerwowości, ale też elementu humorystycznego. Hitman zajadający się pączkami, gdy właśnie rozpętał piekło?

„Naszym największym pragnieniem jest dostarczanie rozrywki graczom w każdym momencie gry. Obojętnie, co robią, chcemy dostarczać im wspaniałych przeżyć. Świat Hitmana jest bardzo mroczny i brutalny, zarabiasz zabijając ludzi i niczym wilk w owczym stanie, możesz robić z NPCami cokolwiek zechcesz. Gry z serii Hitman zawsze były poważne, ale z domieszką czarnego humoru, by udźwignąć tę brutalność. To dla nas bardzo potężne narzędzie, pozwalające dodać światu gry głębi i zróżnicowania. Poprzez sesje z udziałem graczy, odkryliśmy, że humor jest jednym z naszych atutów, gracze odnoszą się do niego i podają jako ewentualny powód do ponownego przejścia gry. 47 nie jest zabawnym gościem, jak zawsze jest zimny i wyrachowany, natomiast zabawne mogą być sytuacje, w których się znajdzie”.

Faktycznie, rozbrajające jest to, że bohater jest jak robot, który robi swoje bez względu na to, co dzieje się wokół niego. Wcześniej, gdy tylko zdobył przebranie i wszedł do pierwszego z brzegu mieszkania, okazało się, że trafił akurat do chłopaków hodujących konopie indyjskie. Jeden z nich w przerażeniu rzucił się do łazienki, by spuścić towar w kiblu, a drugi upalony, z radosną miną przyglądał się, jak 47 zadał kilka brutalnych ciosów dwóm policjantom, którzy wpadli do mieszkania szukając zabójcy. W ruch poszły pięści, łokcie, dynka – może i Hitman zna kung fu jak wskazywałby jeden ze screenów, ale nie traci czasu na popisywanie się jak jest rozciągnięty i potrafi założyć nogę za głowę, tylko działa jak Jason Bourne, czy nowy Bond – szybkie, mocne ciosy, ewentualnie jakaś dźwignia i skręcenie karku. Radosna atmosfera pryska jak bańka mydlana.

PODEJRZANY UCIEKŁ

Hitman wszystkich wykiwał, a o tym, jak bardzo jest pewny siebie i przy tym przerażający, przekonałem się oglądając scenkę przerywnikową, gdy wsiadł do windy, z której dopiero co wyszła grupa policjantów. 47 stanął za mężczyzną obsługującym windę i słuchał tylko, jak tamten chwalił policjantów i mówił, że na pewno dorwą tego, kogo szukają. Ujęcie na twarz tego niskiego gościa, gdy w tle widać stojącego spokojnie 47, wywołuje napięcie. To jak patrzenie na drapieżnika, niby spokojnego, niezainteresowanego, a w rzeczywistości gotowego w ułamku sekundy rzucić się na bezbronną ofiarę i rozszarpać ją na strzępy. Na dodatek scena ta przetykana była ujęciami na policjantów biegnących korytarzami, wpadających do kolejnych mieszkań. **„Przerywników filmowych najczęściej używamy do połączenia dwóch różnych fragmentów poziomu, a przy okazji służą one również opowiadaniu historii w trakcie gry”** – wyjaśnia Blystad. Jeśli wszystkie scenki będą tak wyreżyserowane jak ta w windzie, to nawet Kojima będzie mógł pozazdrościć IO reżysera i montażysty. Ale nie tylko w ten sposób opowiadana będzie historia: **„Opowiadamy ją na różnych poziomach. Na samym szczycie są scenki przerywnikowe, do których mieliśmy to szczęście zatrudnić hollywoodzką obsadę. Nie wyjawialiśmy jeszcze szczegółów na ten temat, ale dla nas to bardzo ekscytująca część produkcji. Natomiast przez większość gry filmowego doświadczenia dostarczamy w nieliniowy sposób. To gracz sam zdecyduje, jak rozegra się dana scena”.**

Demo zakończyło krótkie, ale intrygujące „outro”. Bohater wyszedł z budynku i udał się prosto na pobliską stację kolejki miejskiej, gdzie zniknął w gęstym tłumie. Blystad: **„Nie mogę doczekać się, by zdradzić więcej informacji na temat tłumu. Zrobimy to jeszcze w tym roku”.** My też nie możemy doczekać się, by zagrać. Być może uda się w sierpniu w Kolonii na gamescomie, ale nie musimy grać, żeby wciągnąć Hitman: Absolution na listę najbardziej oczekiwanych gier 2012 roku. // Mielu

RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA

N+ MOST WANTED SIERPIEŃ 2011

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION – BUNT LUDZKOŚCI
Wprawdzie wersja preview ukazała kilka niedoróbek, jednak gra prezentuje się bardzo, bardzo smakowicie.

CALL OF JUAREZ: THE CARTEL
Nowa gra Techlandu zapowiada się niezwykle ciekawie – zobaczymy, czy nowoczesny western wciąż ma klimat.

EARTH DEFENSE FORCE: INSECT ARMAGEDDON
Hardcore'owe polowanie na robaka.

KWESTIA GATUNKU

Dwanaście i pół roku minęło od premiery The Legend of Zelda: Ocarina of Time i od tego czasu jest to najwyżej oceniana gra według serwisu GameRankings, agregującego oceny z najważniejszych stron i magazynów poświęconych grom. Przez ten czas tylko Super Mario Galaxy na kilka tygodni zepchnęło ją z tronu, ale po kilku gorszych ocenach dla przygód wąsatego hydraulika, sytuacja wróciła do normy. Choć niewiele brakowało, bo Ocarina ma średnią 97,48%, a SMG 97,46%. Odświeżona wersja Zeldy ukazała się właśnie na 3DSa i jest w tej chwili jedynym prawdziwym „musisztomieć" na konsolę Nintendo. A zarazem powodem, żeby tego handhelda kupić. Poważnie. Nie bez powodu przygody Linka uznawane są za jedną z najlepszych gier video wszech czasów (według GR – za najlepszą). A do tego wersja na 3DSa przeszła lifting, choć tak naprawdę nie zmieniano wiele w systemie rozgrywki czy geometrii poziomów. Poprawie uległa głównie grafika, Ocarina bez trudu wdarła się do grona najpiękniejszych tytułów na handheldy.

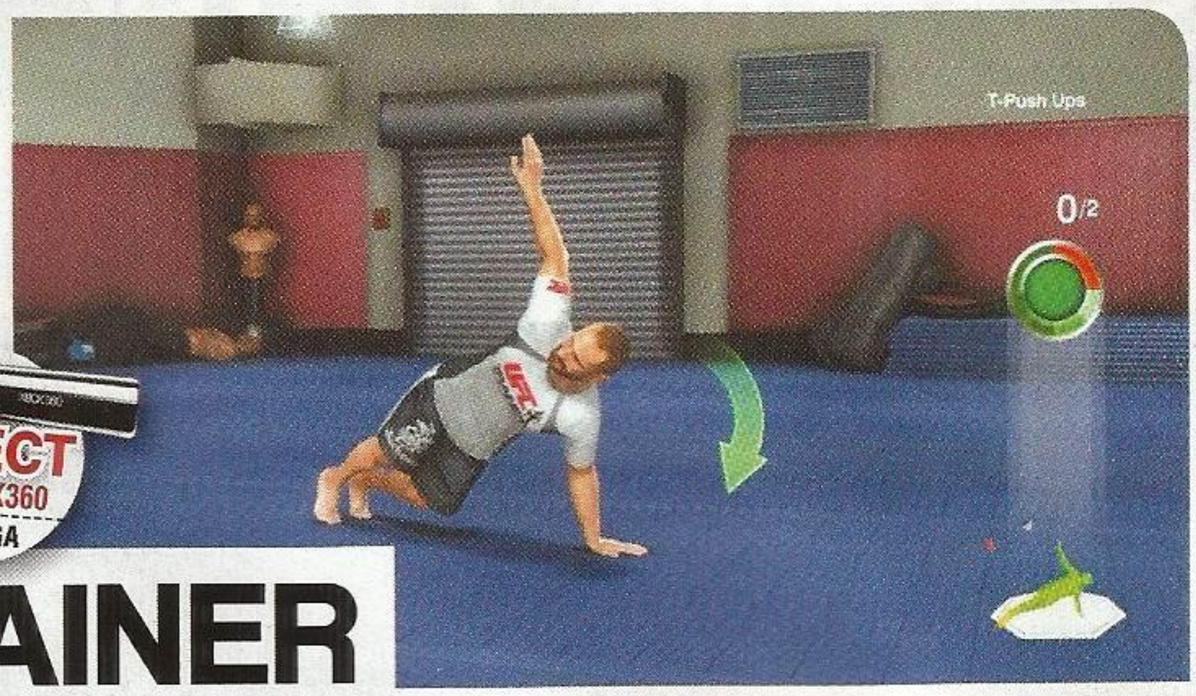
Dzieło Eijiego Aonumy i Shigeru Miyamoto (w tej kolejności) nie postarzało się zbytnio przez tę ponad dekadę. Jest to ewenement, bo przez ten czas doczekaliśmy się cudów w grach video – otwartych światów w sandboksach, dziesiątek tysięcy ludzi grających wspólnie w MMO; multiplayer, cloud saving, crossplay i inne dziwadła już są lub niedługo staną się codziennością. Ocarina of Time powinna dziś znaleźć się na półce z wieloma innymi genialnymi tytułami, które miło się wspomina, ale z szacunku lepiej ich nie uruchamiać. Powinna, a jednak dzielnie się temu opiera.

Zelda wprowadziła wiele innowacji, elementów, które do dziś są obowiązkowymi składnikami gier. Być może w tym tkwi sekret jej świeżości, po prostu nie dokonała się od jej czasu aż tak wielka rewolucja w gatunku, by Ocarina wydawała się przestarzała. Tak jest na przykład z japońskimi erpegami, które od dobrych dwudziestu lat są niemalże takie same, zmienia się oprawa, ale system rozgrywki pozostaje podobny (upraszczam, ale tylko troszeczkę). Zupełnie inaczej wygląda to w przypadku FPSów. W tym gatunku zachodziło wiele zmian i wcale nie jest powiedziane, że rozwinął się on w najlepszym kierunku. Skomplikowane poziomy, konieczność szukania kluczy i wyjść z labiryntu, wysoki poziom trudności, to wszystko zastąpiły poskryptowane sekwencje, które niemal same się przechodzą, a rola gracza sprowadza się do sterowania postacią, a nawet nie do strzelania (vide początek Call of Duty: Black Ops). Ktoś powie – to wina konsol, ale to nieprawda, bo przełomowe FPSy, które wnosiły wiele dobrego ukazywały się na Nintendo 64 (Goldeneye 007, Perfect Dark) i pierwszym Xboksie (Halo).

Ale to nieważne, chodzi o sam fakt, że FPSy bardzo zmieniły się od czasu, gdy premierę pierwszego Quake'a storpedował znienacka Duke Nukem 3D. I wiele z tych przemian odcisnęło swoje piętno na Duke Nukem Forever, który od dwóch lat był w produkcji, gdy na rynku ukazała się oryginalna Ocarina of Time na Nintendo 64! Gearbox dostarczyli strzelaninę, która momentami chciałaby być oldskulowym FPSem, a czasami nowoczesnym shooterem mogącym konkurować z tuzami gatunku. Ktoś powie, że jest po prostu źle zaprojektowana, ale w tym konkretnym przypadku mamy do czynienia z grą nadającą się do badań – choć świeżo wydana, jest poorana bliznami, z których każda może co nieco powiedzieć o historii gier. Można sprawdzić jako ciekawostkę, ale dopiero po zagraniu w Ocarina of Time 3D. Zelda to z angielskiego masterpiece, a Duke niestety – piece of shit. Rest in pieces. //Mielu

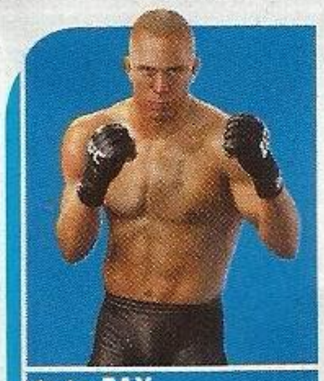
65 **UFC Personal Trainer** – Xbox 360
66 **Shadows of the Damned** – PlayStation 3, Xbox 360
68 **Dungeon Siege III** – PlayStation 3, Xbox 360
70 **White Knight Chronicles: Origins** – PSP
71 **Łap Małpy** – PlayStation 3
72 **Duke Nukem Forever** – PlayStation 3, Xbox 360
74 **Hunted: The Demon's Forge** – PlayStation 3, Xbox 360
75 **Super Street Fighter IV Arcade Edition** – PlayStation 3, Xbox 360
76 **F. 3. A. R.** – PlayStation 3, Xbox 360
78 **The Adventures of Shuggy** – Xbox 360
78 **Fallout: New Vegas – Honest Hearts** – PlayStation 3, Xbox 360
78 **Two Worlds II: Tower Defense** – iPhone, iPad, iPod Touch
78 **Magic The Gathering: Duels of the Planeswalkers 2012** – PlayStation 3, Xbox 360
79 **Transformers 3: Dark of the Moon** – PlayStation 3, Xbox 360
80 **Red Faction Armageddon** – PlayStation 3, Xbox 360
82 **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** – Nintendo 3DS
83 **Let's Dance with Mel B.** – PlayStation 3, Xbox 360
84 **Alice: Madness Returns** – PlayStation 3, Xbox 360

WYOBRAŹ SOBIE że kopiesz, bo gra została zapowiedziana również na PS3 i Wii, ale kontrolerów nie przywiążecie przecież do nóg. Nie otrzymaliśmy ich niestety do testów.



UFC PERSONAL TRAINER

O TYM, JAK KINECT ZROBIŁ ZE MNIE PRAWDZIWEGO MĘŻCZYZNĘ



txt: FAX

XBOX 360

- WYDAWCA THQ
- PRODUCENT THQ
- LICZBA GRACZY 1-2
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: No i teraz prawdziwi mężczyźni też mają powód, by kupić Kinecta – przecież Your Shape było zdecydowanie robione pod laski... Tak czy inaczej, Xbox 360 ma swoją grę na kontrolery ruchawkowe dla dużych facetów – podobnie jak PS3 ma The Fight: Lights Out. Nawet zabawnie macha się łapami i ćwiczy te wszystkie kopniaki; potwierdzam, że można się zmęczyć, a Fax nieco zmężniał po swoim tygodniowym codziennym treningu. Do Koksa mu troche brakuje, ale już zaplanowałem mu roczny cykl z UFC PT. 6/10

Chcecie rosnąć? Trzeba jeść „stejki", chodzić na siłownię, a nie zajadać małe kurczaki i kanapeczki, bo nic z tego nie będzie. Mniej więcej tak brzmi przesłanie Roberta Burneiki, którego nagrania w serwisie YouTube zyskały już kultowy status. Hardcorowy Koksu zna się na rzeczy, bo ma w swoim dorobku pierwsze miejsca w takich zawodach, jak NPC oraz IFBB w 2006, 2009 i 2010 roku. Nie ma jednak osiągnięć w UFC, którymi ja mogę się pochwalić.

ZAKWASY W CENIE

Ćwiczenia rozpocząłem od testu sprawdzającego. Podałem wiek, wzrost i wagę, a trenerzy z National Academy of Sports Medicine zmusili mnie do brzuszków, pompek i tym podobnych średniowiecznych tortur. Po kilkunastu minutach zobaczyłem niepokojące wykresy, z których wynikało, że jestem początkujący. Na szczęście miałem w domu Kinect, który miał zrobić ze mnie prawdziwego mężczyznę i to bez napier... napierania na siłownię. Wybrałem jednego z trzech trenerów i rozpocząłem ćwiczenia. To w końcu federacja Ultimate Fighting Championship, więc po standardowej rozgrzewce zaczęły się serie piąch i kopniaków w różnorodnych kombinacjach. Trenerzy nie silili się na uprzejmości, mówiąc mi, jak mam uderzać, by znokautować potencjalnego przeciwnika, ale niczego innego nie oczekiwałem od mieszanych sztuki walki. W sumie zaskoczyła mnie kategoria wiekowa tej gry, bo ćwiczyć mogą już trzylatki.

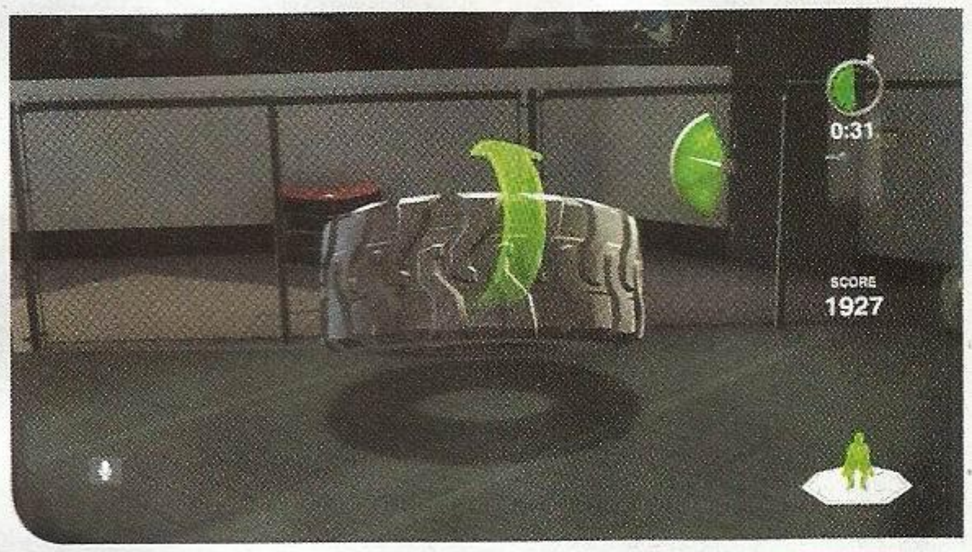
Fakt, wszystkie ciosy wyprowadzałem w kierunku worka treningowego, ale najmłodsi zawodnicy mogą pochwalić się lekcjami swoim kolegom z podwórka. Oczywiście producent zabezpieczył się, bo praktycznie przed każdą konkurencją pojawiają się filmiki z gwiazdami MMA nakazującymi, by trenować wyłącznie w domu.

Każdy z treningów został podzielony na oddzielne kategorie, ale można tworzyć też własne układy, wybierając najciekawsze zestawy. W sumie jest ich kilkadziesiąt, ułożonych w myśl motywującej zasady, że dobry wynik odblokowuje kolejne ćwiczenia. Po lekcjach z trenerami (Greg Jackson, Mark DellaGrotte i Javier Mendez) sprawdziłem też specjalistyczne układy podzielone na kategorie umożliwiające szybkie zrzucenie wagi, poprawę ogólnej kondycji lub budowanie siły mięśni. Dla osób, które poważnie podchodzą do ćwiczeń zaprojektowano również trzydziesto- i sześćdziesięciodniowe maratony. Poza tym w UFC znajdziecie zestawy minigierek. Można podnosić opony, do woli wyżywać się na worku i gruszce oraz wejść do klatki z zawodnikiem i zadawać ciosy, celując w ochraniacze.

PÓŁ NA PÓŁ

Nie mam zastrzeżeń do wyprowadzania ciosów, gdyż Kinect dobrze sobie radzi z prostymi uderzeniami i wykonywaniem uników. Wczułem się w naukę kombinacji i miałem poczucie, że kontroler dobrze sprawdza się na tym polu. Niestety w przypadku standardowych ćwiczeń jest znacznie gorzej. Miałem robić pompki, ale oszukałem kamerkę przysiadami, z kolei zamiast brzuszków machałem rękami, a punkty wpadały mi do kieszeni. Jeszcze gorzej jest z podnoszeniem opon i uderzaniem w gruszkę. Co gorsze, w części ćwiczeń – przede wszystkim rozgrzewkach – Kinect w ogóle nie działa. Trener pokazuje, co mamy robić, ale gra nie ocenia ruchów. Przez kilka minut stałem nieruchomo w miejscu, a Javier Mendez zachwalał moje umiejętności. Po co więc Kinect, skoro wystarczy włączyć telewizję i obejrzeć program z ćwiczeniami? Najwyraźniej producent nie miał czasu i budżetu, by stworzyć Your Shape Fitness w stylu UFC i skupił się wyłącznie na walce, olewając bardziej skomplikowane układy. Widać to też na przykładzie oprawy graficznej; puste sale i żenujące modele zawodników przypominają czasy wczesnego PS2. Wstyd.

Microsoft obiecywał gry dla nieco starszych graczy i faktycznie UFC może zatrzymać przed ekranem girsowych wyjadaczy, by popracowali nad swoją kondycją. I nie będą się nudzili, bo przyjemnie wyprowadzić prawdziwego uppercuta, a nie tylko patrzeć jak robią to wojownicy w SF, VF, czy Mortal Kombat. Szkoda tylko, że gra wygląda tak przerażająco brzydko, a Kinect nie obsługuje wszystkich zestawów ćwiczeń. ■■



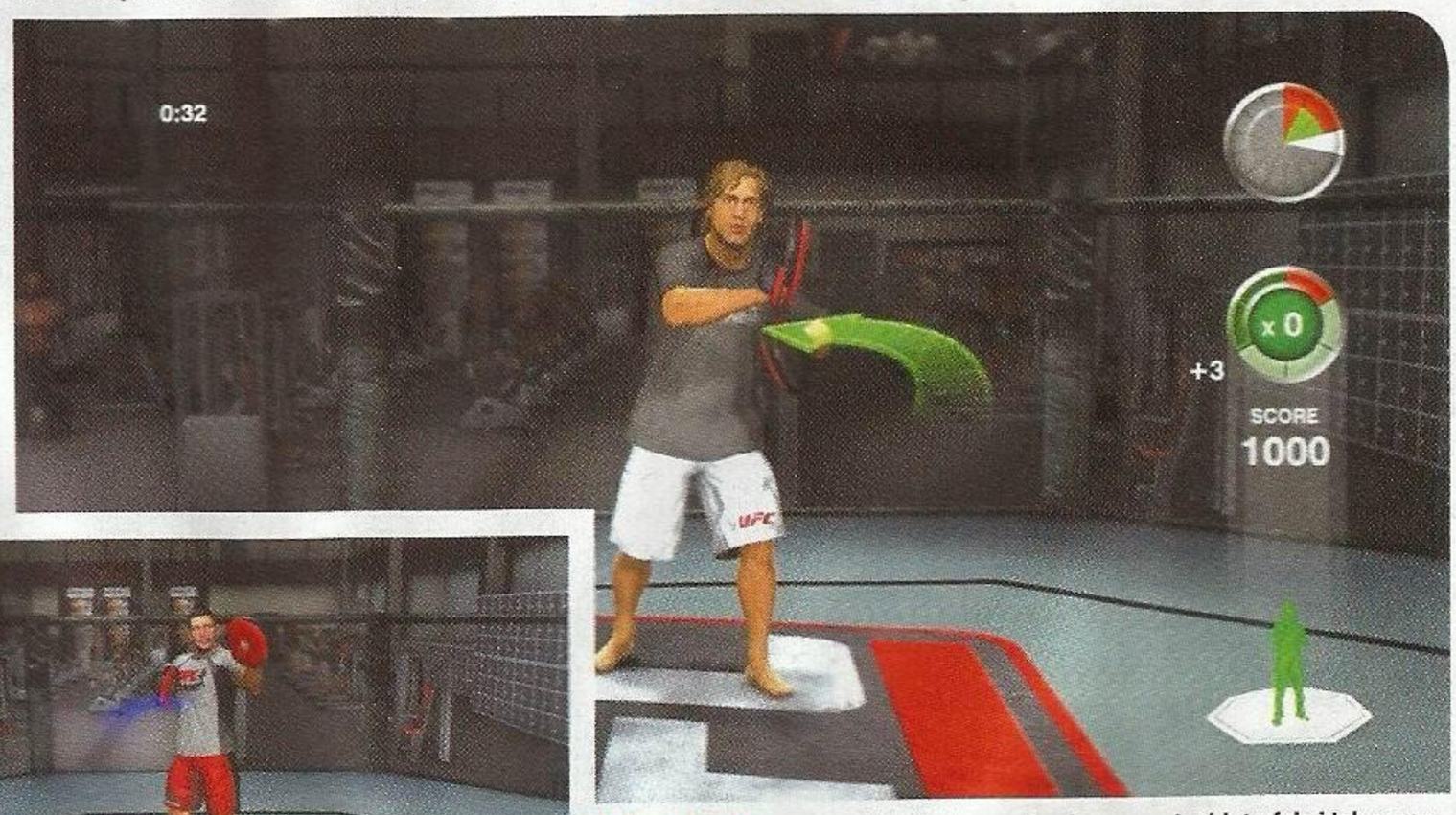
OCENA 6.8/10

+ BOGATA ZAWARTOŚĆ, GRA NA KINECT DLA FACETÓW
– KINECT NIE ZAWSZE DZIAŁA, GRAFIKA

HARDCOROWY KOKSU BYŁBY ZE MNIE DUMNY

Pakuję z kolegami

Miłym zaskoczeniem był dla mnie multiplayer. Można grać na zmianę lub na podzielonym ekranie (uważajcie, żeby kogoś nie uszkodzić). Gra obsługuje również Xbox Live na zasadach podobnych do tych z Need for Speed: Hot Pursuit od Criterion Games. Wysyłanie wyzwań do znajomych, to niejako Autolog prosto z siłowni. Ciekawe, czy Burneika będzie grał, bo mógłbym porównać nasze wyniki. Fajnym dodatkiem dla fanów UFC są liczne filmiki z najlepszymi zawodnikami, którzy opowiadają o MMA.



KINECT: SIŁKA Gra obsługuje komendy głosowe, choć interfejs i tak sprawdza się wyśmienicie. Taka opcja powinna być we wszystkich grach na Kinect.

SHADOWS OF THE DAMNED

txt: KAXI

PS3 | XBOX 360

- WYDAWCA EA
- PRODUCENT Grashopper
- LICZBA GRACZY 1
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 18 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■■□□

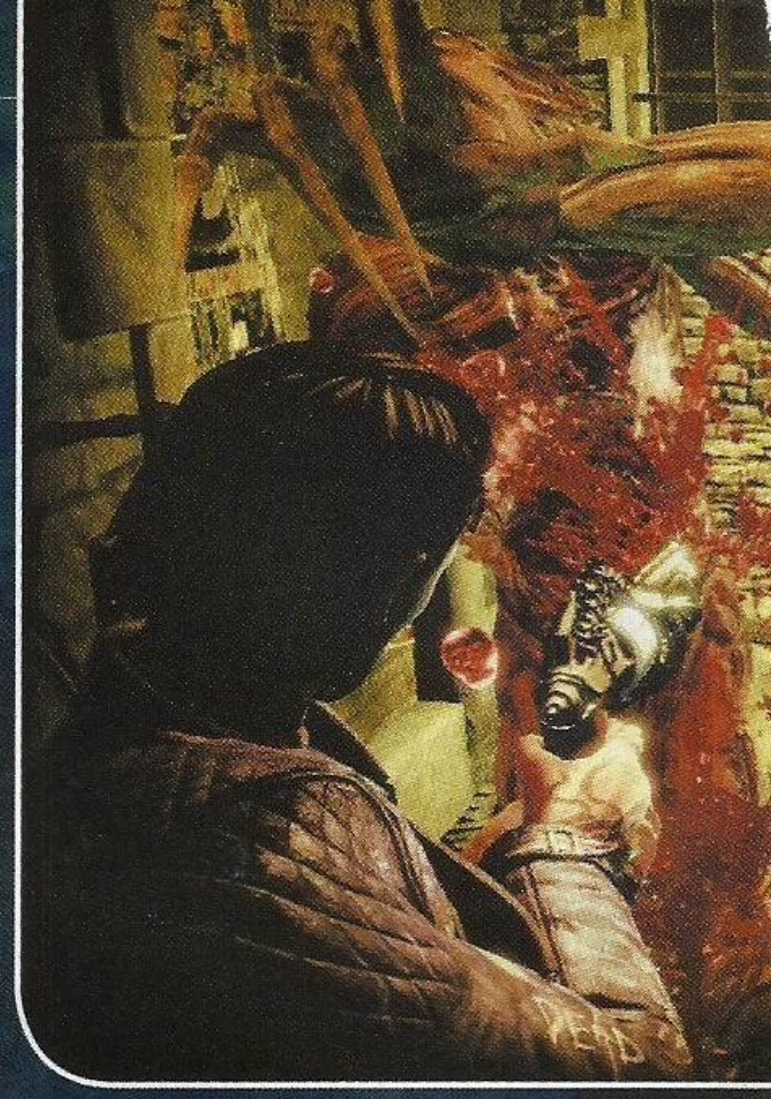
MIELU: Nie ma New Game+? Ojej, i tak większość graczy nie przechodzi gier albo gra tylko raz. Ja tam Sudę i kumpli rozumiem, EA nie było zbyt hojne (widzieliście reklamy tej gry?), no to co mieli się napinać. Lepiej było dopieścić singla, by to jednorazowe przejście usatysfakcjonowało graczy. Udało się. Garcia to kozak, a muzyka Akiry rządzi. 8/10

W PIEKLE SUDY NIE MA KACA. GDZIE MOGĘ SIĘ ZAPISAĆ?

To prawda. W piekle takim, jakie je pokazano w Shadows of the Damned, alkohol służy do odnawiania energii. Sake, tequila, nawet absynt – wszystkie te trunki mają zbawienny wpływ na zdrowie bohatera. I nie mają absolutnie żadnych skutków ubocznych! Z taką ofertą nie potrzeba nawet ukochanej porwanej przez króla demonów, by zmotywować do odwiedzenia najgłębszych kręgów piekła.

BOHATERSKI BĘKART

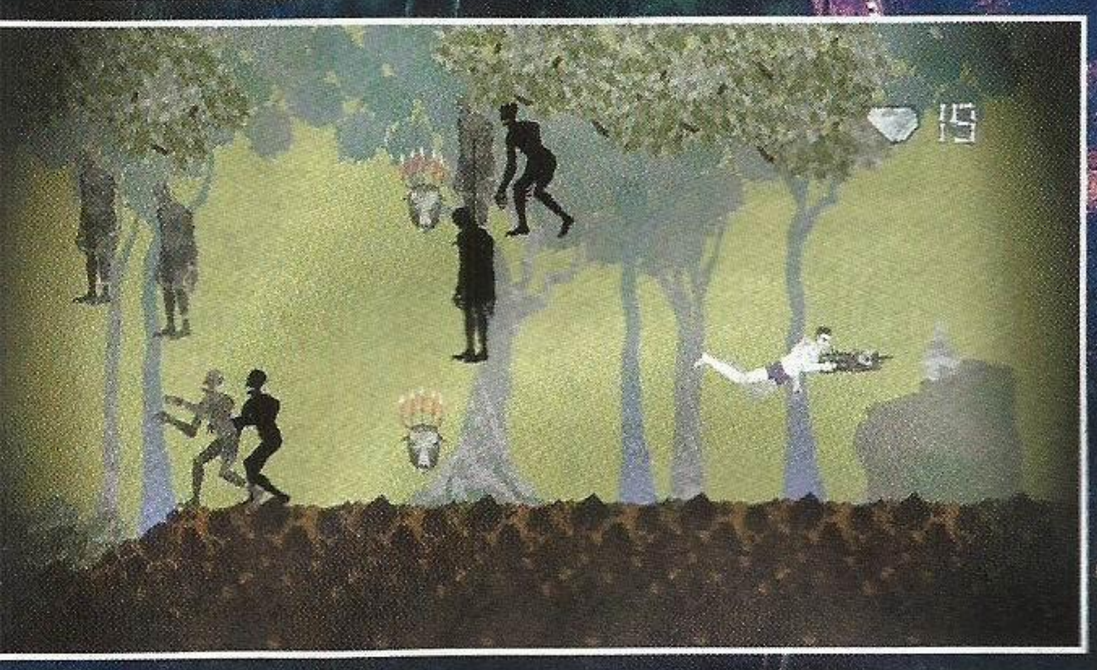
Poznajcie bohatera gry. Przed Wami, jak sam się przedstawia, Garcia Fucking Hotspur, zawodowy (i piekielnie skuteczny) łowca demonów. Jego profesja z oczywistych względów nie przypadła do gustu władcy potępionego pomiotu, niejakiemu Flemingowi. Dlatego porwał on ukochaną Hotspura, nadobną Paulę. Krewki Garcia niewiele, jak zresztą ma w zwyczaju, myśląc rzuca się w pogoń, ścigając Fleminga przez całe podziemie aż na szczyt jego zamku. Główny wątek nie jest specjalnie wydumany, ale w grze opierającej się na czerpaniu przyjemności z wycinania w pień pomiotu piekielnego nie musi być. Co nie znaczy, że historia nudzi. Scenariusz SotD śledzi się z satysfakcją, a to dzięki rewelacyjnie napisanym dialogom. Garcia to wprawdzie bohater, na dodatek szczerze kochający swoją wybrankę, ale przy okazji prostak, cham i ćwierćinteligent. Towarzyszy mu Johnson – były demon, obecnie lewitująca czaszka, która potrafi przemieniać się w przedmioty codziennego – w zawodzie łowcy demonów – użytku. Johnson pełni też funkcję przewodnika po czeluściach piekielnych, wtajemniczając Hotspura w panujące tam obyczaje. I właśnie wymiana zdań między parą bohaterów dostarcza gros zabawnych sytuacji. Johnson często stara się ostrzec kompana przed niebezpieczeństwem lub wspomóc dobrą radą, ale Garcia zwykle zbywa jego gadkę kąśliwym i wulgarnym komentarzem, i pakuje się w sam środek kłopotów. Jak to u Sudy, nie brakuje również nerdowskich żartów. Kiedy Johnson pyta Hotspura, skąd wie, jak dostać się do piekła, skoro to ściśle tajna informacja, ten odpowiada, że przeczytał w internecie. Humor w SotD nie jest może ambitniejszy niż w Duke Nukem Forever, ale jakoś bardziej trafił w moje gusta.



(NIE)BŁĄDZENIE W CIEMNOŚCIACH

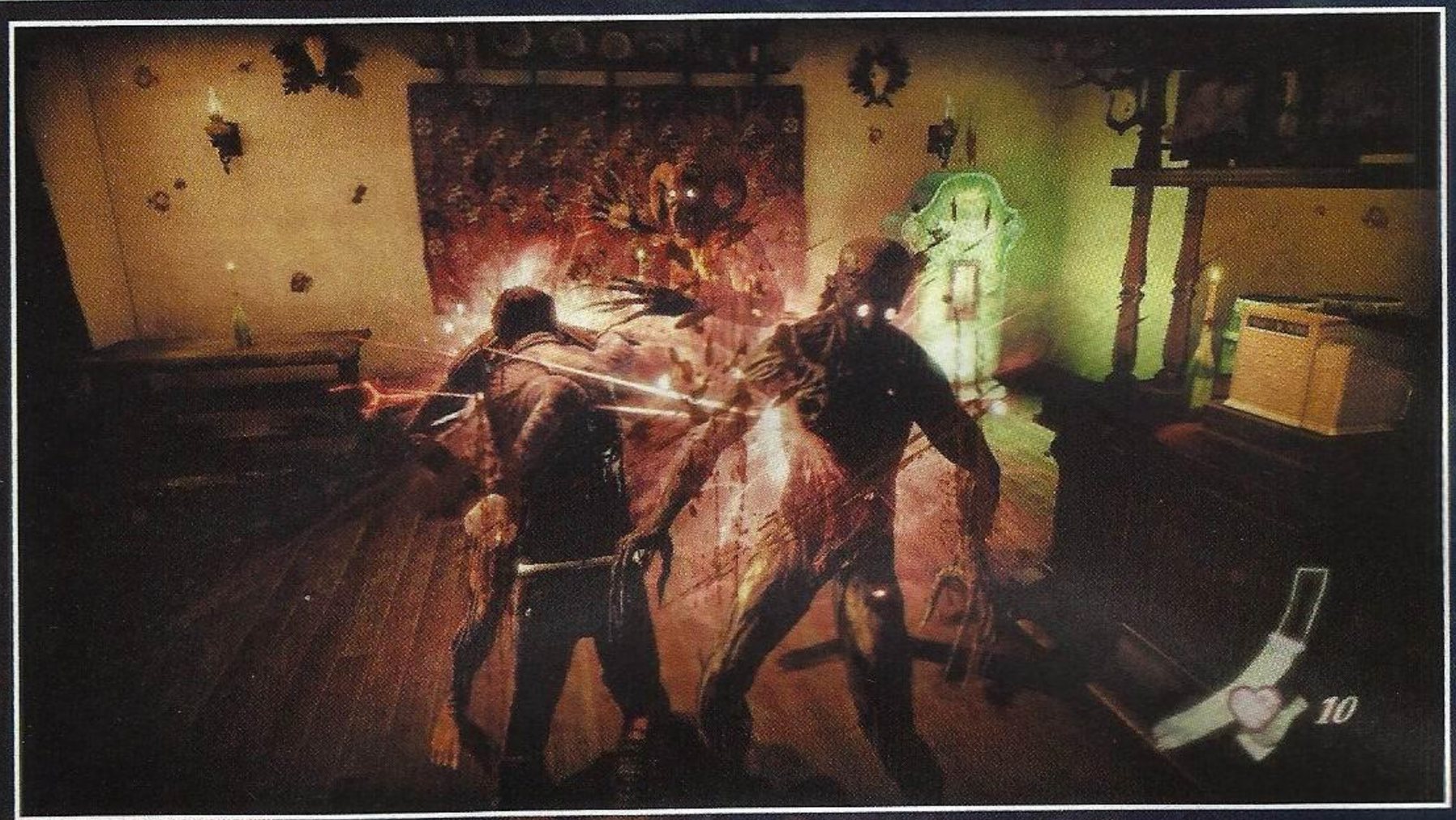
Najprościej i najszybciej opisać rozgrywkę Cieni Potępionych jako Resident Evil 4 w piekle i na sterydach. Kamera znad ramienia jest identyczna, laserowy celownik również, da się też szybko obracać o sto osiemdziesiąt stopni. Nie dziwota, skoro nad obiema grami pracował jeden i ten sam człowiek – Shinji Mikami. Nie znaczy to na szczęście, że rozgrywka została skopiowana z sześcioletniej gry. Tempo akcji znacznie podniesiono, no i pozwolono na jednoczesne chodzenie i celowanie – opcję, której w dalszym ciągu nie możemy doprosić się w Residentach. Ponadto przeciwnikowi zawsze można przywalić z Johnsona, domyślnie przyjmującego postać pochodni. Cios taki ogłusza wroga na moment, a do tego, o ile jest taka konieczność, zdejmuje z niego mrok. Mrok działa jak zbroja i obleczony nią demon jest odporny na jakiekolwiek obrażenia z wyjątkiem ataku pochodnią właśnie oraz świetlnego strzału, będącego rodzajem flary. Jest to alternatywny strzał każdej z dostępnych broni. Tych ostatnich Garcia dzierży trzy (rewolwer, karabin maszynowy i shotgun), a za czerwone kryształy można zwiększać im statystyki pokroju pojemności magazynka czy szybkości przeładowania. W grze występują również kryształy niebieskie, dzięki którym fuzje przemieniają się w swoje mocniejsze wersje i zyskują dodatki pokroju granatnika czy autonamierzania.

Wspomniany mrok potrafi oblekać nie tylko demony, ale też całe obszary. Kiedy Garcia znajdzie się w jego obrębie, jego odporność, a następnie energia zaczynają maleć. By pozbyć się ciemności, należy odnaleźć złotego kozła (tak, wiem, jak to brzmi, ale pamiętajcie, że to gra Sudy) i potraktować go flarą. Dopiero potem można zabrać się za eksterminację demonów. Oczywiście wraz z postępami w grze, motyw ten ulega komplikacjom. Pojawiają się potwory, które potrafią przywołać mrok z powrotem, przeciwnicy wrażliwi na ciemność czy wyrzutnie fajerwerków, które rozświetlają okolicę tylko na kilka sekund. Nie brakuje też zagadek z wykorzystaniem ciemności.



ŁADNIE TAM MAJĄ Dwa miesiące temu narzekałem nieco na oprawę gry, ale nie mogę powtórzyć tego zarzutu pod adresem pełnej wersji. Nie jest to żadne wizualne osiągnięcie, ale patrzy się na SotD z przyjemnością, a od czasu do czasu można się nawet zachwycić.

DOWODZIK POPROSZĘ Cienie Potępionych to gra dla dorosłych i tylko dla nich. Brutalność jest wprawdzie mocno przerysowana, ale do tego dochodzą wulgarne słownictwo oraz tak zwane „treści dwuznaczne".



NIEPOTRZEBNY STRES Towarzyszy sekcjom pościgowym. Garcia musi uciekać i przy okazji walczyć z demonami, ale jeżeli nie będzie dość szybki, czeka go natychmiastowy zgon.

WIELCY, ŹLI I BRZYDCY

W ogóle w Shadows of the Damned znajdziecie więcej puzzli, niż można by się spodziewać, patrząc na screeny. Nie są one może przesadnie skomplikowane i opierają się głównie na odnajdywaniu przełączników bądź kluczy, ale stanowią miłą odskocznię od wyżynki, a do tego pomagają przygodzie utrzymać idealne tempo. Do tego Goichi Suda nie byłby sobą, gdyby nie wcisnął do gry kilku dziwacznych przerywników. Czasem więc zamiast zwykłej eksploracji w poszukiwaniu klucza, Garcia weźmie udział w partyjce kręgli lub sprawdzi swoją celność na strzelnicy. Są też poziomy dwuwymiarowe, w konwencji side-scrollowanej strzelaniny. Przy takiej różnorodności, aż chce się przeć do przodu. A przecież jeszcze nie wspomniałem o bossach, którzy, podobnie jak w No More Heroes, są kwintesencja gry. I tak samo jak w NMH, są skrajnie pokręceni, a do tego wulgarni i obrzydliwi. Wiecie, zjadają własne serca, tracą głowę i te sprawy. Zgodnie z wielowiekową tradycją, na bossa trzeba znaleźć sposób, ale tym razem nie jest to szczególnie trudne, gdyż punkty wrażliwe są zawsze zaznaczone wściekle czerwonym kolorem, a do tego szefowie nie są jakoś nad wyraz wytrzymali. Przydałoby się więcej wyzwania, ale z drugiej strony nikt mi nie zabraniał rozpoczęcia zabawy od razu na hardzie.

NIEBIAŃSKIE BRZMIENIA

Nietrudno odgadnąć, że Shinji Mikami odpowiadał za mechanizmy rozgrywki, zaś Goichi Suda za klimat, fabułę i design. Ale to Akira Yamaoka, kompozytor znany przede wszystkim z serii Silent Hill, odwalił z całej trójki najlepszą robotę. Muzyka to zdecydowanie najmocniejszy punkt gry. Podczas walki przygrywają mocno elektryczne gitary należące do brytyjskiej grupy The Damned, gotycko-rockowego zespołu zaproszonego do współpracy przy tym projekcie. Podczas eksploracji zaś przeważają wiosła akustyczne w typowo latynoamerykańskich rytmach. Wszak Garcia pochodzi z Meksyku. Nie brakuje również relaksujących jazzopodobnych kawałków podczas spokojniejszych fragmentów, takich jak ekran wczytywania danych albo plansze side-scrollowane. Na deser zaś przygotowano wokal Mary Elizabeth McGlynn, która do tej pory cieszyła swym głosem fanów Silent Hill. Dobrze usłyszeć ją ponownie.

BOSSOWIE W SHADOWS OF THE DAMNED SĄ SKRAJNIE POKRĘCENI, A DO TEGO WULGARNI I OBRZYDLIWI. WIECIE, ZJADAJĄ WŁASNE SERCA, TRACĄ GŁOWĘ I TE SPRAWY

WSZYSTKO, CO DOBRE...

Nie mogę wiele zarzucić Shadows of the Damned, póki przygoda trwa. Technicznie jest bardzo poprawnie, artystycznie nawet lepiej, a te kilka frustrujących momentów nie jest warte wzmianki na tle wspaniale sycącej całości. Problem w tym, że pokonanie Fleminga według zegara w grze zajęło mi niecałe dziewięć godzin. To tylko trzy średniej długości wieczory. Grałem na średnim poziomie trudności, więc jeśli wybierzecie easy, śmigniecie przez SotD w okamgnieniu. Ale to jeszcze nie jest najgorsze – w końcu w dzisiejszych czasach mało kto ma czas na długie gry. Problem w tym, że Cienie Potępionych, pomijając dość oczywisty brak multiplayera, nie oferują żadnych (powtarzam: ŻADNYCH) bonusów za ich ukończenie! Nie ma nowego poziomu trudności, opcji zmierzenia się z samymi bossami, dostępu do minigierek. Nie ma nawet jakże klasycznej dla japońskich gier opcji new game plus, by porozwalać demony za pomocą już mocno ulepszonych broni. Ba, nie można też przesłuchać tych wszystkich rewelacyjnych utworów, skomponowanych w pocie czoła przez Akirę. Sytuacji nie ratują acziki/trofea, ponieważ przy odrobinie samozaparcia da się zdobyć wszystkie przy jednokrotnym przejściu gry. Ja, zupełnie na nie nie zważając, zgarnąłem dwie trzecie wszystkich, tak o, przy okazji dojścia do końca.

Shadows of the Damned to świetna gra, dająca masę radochy, a do tego najbardziej dopracowana produkcja Sudy w historii. Tyle że nie mogę z czystym sumieniem polecić Wam tytułu za dwie stówy, z którym po dziewięciu godzinach nie ma już co zrobić. Mógłbym za to przecież trafić do piekła. Zaraz, przecież chciałem... ■■

OCENA **8.0/10**

+ HUMOR I KLIMAT, SOLIDNA DAWKA ROZWAŁKI I PUZZLI
− NIEDŁUGA, DO TEGO POZBAWIONA BONUSÓW!!!

WAKACYJNE HEADSHOTOWANIE DEMONÓW

ZA GÓRAMI, ZA LASAMI...

Częstym zarzutem pod adresem obu części No More Heroes było słabe zarysowanie postaci bossów: byli wykręceni, fakt, ale nie wspierała ich żadna historia. Brakowało im osobowości. W SotD jest inaczej. Bohaterowie spotykają opasłe tomiska, w których można przeczytać historie życia i co ważniejsze śmierci osób, które wspięły się wysoko w piekielnej hierarchii i pełnią teraz funkcję „szefów". Historyjki te są ciekawe, przesiąknięte szaleństwem i odpowiednio obrzydliwe, a do tego czytane na głos i komentowane przez bohaterów. Gdy usłyszałem, z jakim trudem przychodzi Hotspurowi składanie wyrazów, padłem, by oddać pokłon zdolnościom lektora.

DUNGEON SIEGE III

txt: DrMAX

PS3 | XBOX 360

- WYDAWCA Square Enix
- PRODUCENT Obsidian
- LICZBA GRACZY 1-2 (4)
- PpremiERA już jest
- DOZWOLONE OD 16 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■■□□

FAX: Chciałbym, żeby recenzje takich gier nie zaczynały się od zdań w stylu „fabuła nie ma znaczenia", ale cóż poradzić, w Dungeon Siege III najważniejsza jest rozgrywka. Pod względem mechaniki nie mam jakichkolwiek zastrzeżeń, rąbie się przemiło i w niebrzydkiej otoczce. 8/10

WHO YOU GONNA CALL? OBSIDIAN!

Twórcy Neverwinter Nights 2 i Fallout: New Vegas już dawno wyrobili sobie reputację kolesi od tłuczenia kontynuacji cudzych gier. Niemałą rolę odegrał tu fakt, że ich własne produkcje okazywały się jak dotąd… nie najlepsze, by wspomnieć choćby nieszczęsne Alpha Protocol. Grali już drugie skrzypce dla BioWare i Bethesdy, tym razem przyszła kolej na Gas Powered Games i ich popularną sagę hack'n'slash Dungeon Siege. Czy Obsydianowym udało się uchwycić to coś, co sprawiło, że w serii zakochały się miliony graczy, a sam Uwe „niszczyciel krytyków" Boll zaszczycił ją ekranizacją? To dobre pytanie. Tym lepsze, że to także pierwszy Dungeon Siege, który opuścił rodzime pecety i zawitał na konsolowe poletko.

W IMIĘ KRÓLA

W grach diablopodobnych fabuła nigdy nie odgrywała przesadnie ważnej roli, sprowadzając się raczej do roli szeroko pojętego budulca klimatu niż autentycznie wciągającej historyjki. I całe szczęście, bo gdyby przywiązywać do tego elementu większe znaczenie, DS3 poległby z kretesem. W telegraficznym skrócie: bohater wciela się w jednego (lub jedną) z niedobitków Dziesiątego Legionu, niegdyś przepotężnego ugrupowania wojskowego, którego żołnierze padli ofiarą złej pani Janiny. Wrobieni w zamordowanie króla, ostatni członkowie Legionu desperacko walczą o przetrwanie, ścigani przez Janinę i jej ludzi, tudzież byle tłum wkurzonych wieśniaków z widłami i pochodniami. Brzmi ciekawie? No, słyszało się gorsze historyjki. Problem w tym, że twórcy niespecjalnie potrafili ją odpowiednio „sprzedać" graczowi. Wszystko odbywa się na poziomie statycznych obrazków z tekstem, przewijającym się w akompaniamencie lekko znudzonego narratora oraz – oczywiście – dialogów. Niestety, te ostatnie stanowią jeden ze słabszych elementów gry. Autorzy starali się upodobnić rozmowy do tych z Mass Effect (włącznie z obowiązkowym „kółeczkiem"), ale skończyło się na kosmetyce – i tak niemal zawsze trzeba wyczerpać wszystkie dostępne tematy, zaś ewentualne wybory nie mają specjalnego wpływu na rozgrywkę. Nie pomaga także fakt, że dialogom brakuje polotu. Nie są żenujące, po prostu sztampowe do bólu. Brak też ciekawych postaci, niektórych z napotkanych NPC ciężko w ogóle odróżnić od innych, nawet pomimo pojawiających się nagminnie swojskich imion, takich jak Bogdan, Wacław czy Ludmiła (serio). Krótko mówiąc, jeśli przyszliście tu posłuchać wciągającej opowieści, to źle trafiliście.

ŁUKASZ, RYSZARD I KATARZYNA

Powiedzmy sobie jednak szczerze, że nie to było Waszym celem, nieprawdaż? Chcecie penetrować lochy, zamczyska i knieje, siekąc, paląc i ogólnie uśmiercając wszystko co stanie Wam na drodze, by następnie zebrać walające się na pobojowisku świecidełka, miecze siedemnastego poziomu i czarodziejskie pantalony. Czy gra spełnia ów podstawowy dla gatunku warunek? Owszem, choć i tu nie obejdzie się bez pewnych zastrzeżeń. Pozornie wszystko gra – wybieramy jednego z czterech zróżnicowanych bohaterów, po czym lądujemy w kolorowym, rozległym i pełnym niebezpieczeństw świecie, tylko czekającym na złupienie i splądrowanie. Dobór klas nie powinien nikogo rozczarować – jest typowy wojownik-rębajło Lucas, obdarzony z jakiegoś powodu maślanym wzrokiem Elijah Wooda, jest powabna Katarina, specjalizująca się w broni palnej i robiąca tu za łuczniczkę, nie zabrakło także brodatego maga Reinharta. Dość ciekawą, bo wykraczającą poza stereotypy fantasy postacią jest archontka Anjali, która zależnie od wybranej postawy zmienia formę z władającej włócznią niby-amazonki w spopielającego wrogów żywiołaka ognia.

U podstaw całej zabawy legł solidny system walki, zdecydowanie odbiegający od czysto klikanych korzeni serii. Każda postać ma do dyspozycji dwie wyspecjalizowane postawy bojowe, dwa typy ataku (szybki/słaby i powolny/mocny), a także unik i blok. Pomnóżcie to przez liczbę postaci, a dostaniecie całkiem spory poligon do testowania możliwości taktycznych, podany w atrakcyjnym zręcznościowym sosie. Nie gorzej prezentuje się rozwój postaci. Umiejętności jest sporo, a wiele z nich rozgałęzia się pozwalając jeszcze lepiej dostosować bohatera do naszego widzimisię. Szkoda tylko, że autorom nie udało się wyplenić zdolności potrzebnych psu na budę. Trzeba przez to mocno uważać, żeby nie zapędzić się w kozi róg i kilkoma niefrasobliwymi wyborami nie zbudować sobie obdarzonego masą XP mięczaka. Szacunek budzi za to ilość walającego się po świecie gry złomu – niemal każdy pokonany wróg czy rozbita beczka owocuje małym wodospadem złota i przedmiotów. Jest tego tyle, że szybko można się pogubić. Dlatego konieczne są regularne przeglądy ekwipunku zwieńczone odsprzedaniem większości klamotów.

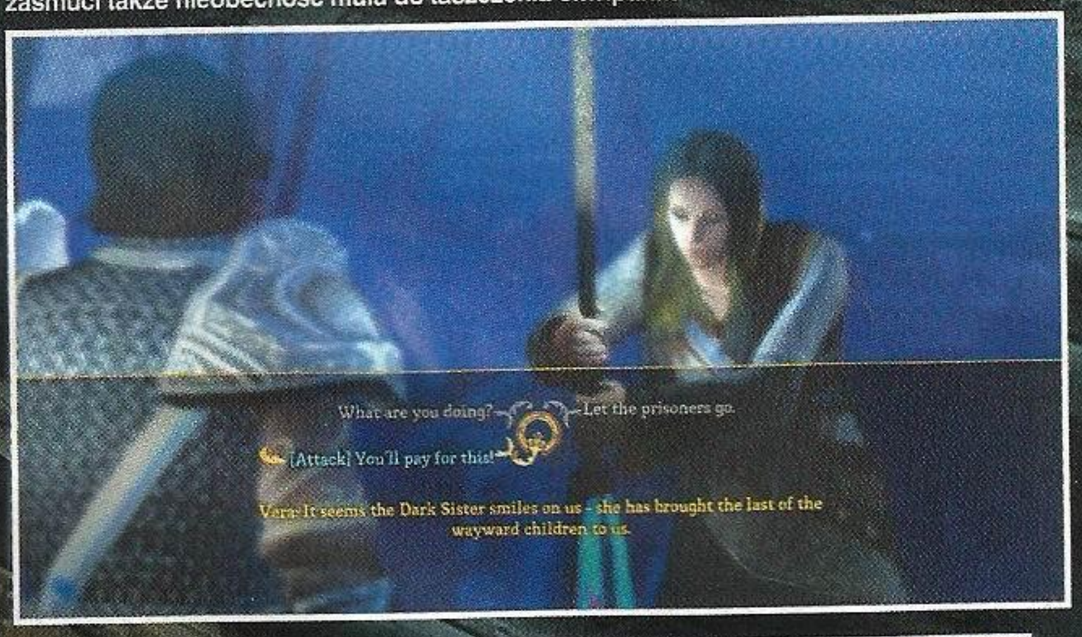
OŚ ROZGRYWKI PRZYTWIERDZONO DO KRĘGOSŁUPA SOLIDNEGO SYSTEMU WALKI, KTÓRY NIE POWINIEN ROZCZAROWAĆ FANÓW GATUNKU

COMBO-METER? Niezupełnie, aczkolwiek pod paskiem zdrowia bohatera widnieje pasek skupienia, ładowany standardowymi atakami. Tylko przy odpowiednio wysokim jego poziomie można odpalić potężniejszy atak. Na szczęście ładuje się go bardzo szybko.

BITKI PO KOLEŻEŃSKU

Wspomniałem o zastrzeżeniach, może więc czas przejść do mniej przyjemnych aspektów gry. Jak wiedzą ci z Was, którzy śledzili zapowiedzi, Dungeon Siege III szczyci się możliwością gry w kooperacji nawet z trzema znajomymi. I słusznie, bo zabawa zdecydowanie nabiera wówczas rumieńców. Gorzej jeśli ktoś nastawia się na samotne przemierzanie świata, bo gra nie została specjalnie zoptymalizowana pod tym kątem. Przez pierwsze parę godzin potrafi być ciężko – przeciwnicy atakują stadnie, a nasz słaby i niedorozwinięty bohater zbiera cięgi od byle większej grupki oprychów. Niby standard w tym gatunku, tyle tylko, że w takich tytułach jak Diablo czy niedawny Torchlight, gracz zawsze mógł wycofać się na z góry upatrzone pozycje, czmychnąć z lochu do wioski i tam podreperować zdrowie, sprzedać i nakupić złomu. DSIII ma bardziej otwartą

DZIEDZICTWO Mimo że miałem okazję grać w obie poprzednie części Dungeon Siege, nie wypatrzyłem zbyt wielu podobieństw i nawiązań. Nic dziwnego, biorąc pod uwagę, że akcja rozgrywa się 150 lat po wydarzeniach z pierwszej gry. Weteranów z pewnością zasmuci także nieobecność muła do taszczenia ekwipunku.



RZEŹNICKI EPOS Pojedyncze przejście kampanii zajmie kilkanaście godzin, a wytrwali gracze chcący wypróbować więcej postaci spokojnie mogą pomnożyć tę liczbę co najmniej dwukrotnie.

JAK PO SZNURKU Świat gry jest spory, ale na szczęście można wyświetlić ścieżkę do celu aktualnej misji. Wygląda to podobnie jak w Dead Space i sprawdza się równie dobrze.

strukturę, wobec czego niespecjalnie jest gdzie się wycofywać. Dodajmy do tego jeszcze, że wrogowie przejawiają tendencje do częstych respawnów, a zdrówko reperuje się głównie za pomocą wypadających z zabitych świecących kulek, i dostajemy Syzyfowe Prace: Dungeon Siege Edition. Z „pomocą" przychodzi błąd sztucznej inteligencji, nie pozwalający wrogom oddalić się zbytnio od ich „pozycji startowych". Wiele początkowych walk zamienia się przez to w groteskowe podchody z przeciwnikami biegającymi w tę i nazad, jakby nie wiedzieli, w którą stronę do sławojki. Na szczęście w pewnym momencie gracz spotyka jedną z pozostałych czterech postaci, zyskując tym samym towarzysza sterowanego przez konsolę. Niestety, tu także dają o sobie znać słabości SI, widoczne zwłaszcza kiedy kompan próbuje wskrzesić naszego bohatera, nie zważając zupełnie na atakujących go wrogów. Oczywiście wszystkie powyższe felery znikają automatycznie w momencie dołączenia przynajmniej jednego gracza, co prowadzi do oczywistego wniosku, że tak właśnie najlepiej w DS3 grać. Niby w porządku, nie pierwsza to gra przeznaczona przede wszystkim do rozgrywki wieloosobowej, ale z drugiej strony można to było po prostu lepiej dopracować. Kilka poprawek i mielibyśmy hack'n'slasha wielofunkcyjnego, a tak pozostaje ścisła specjalizacja.

OKOLICZNOŚCI PRZYRODY

No to sobie ponarzekaliśmy, można przejść do kolejnych udanych punktów programu. Jednym z nich jest oprawa graficzna, która nie jest może siódmym cudem świata, ale nie można odmówić jej pieczołowitości wykonania i specyficznego uroku. Gra utrzymana jest w ciepłej, pastelowej tonacji kolorów, a otoczenia sprawiają miłe wrażenie tętniących życiem. Postacie nie zaniżają poziomu, są szczegółowe i ładnie animowane, choć podczas dialogów nie spodziewajcie się szokująco naturalnej mimiki. Przyjemności płynącej z podziwiania grafiki nie psuje też kamera, zazwyczaj grzecznie wisząca parę metrów nad głową bohatera. Tylko czasem, zwłaszcza w ciasnych pomieszczeniach, zdarza jej się pogubić i zjechać nagle tuż nad jego głowę, skutecznie ograniczając pole widzenia. Warto wspomnieć, że dostępna jest także alternatywna perspektywa, usadowiona za plecami postaci (choć wyżej niż np. w Dragon Age). Z kolei oprawa dźwiękowa prezentuje się nierówno. Na plus wypada zaliczyć ładną, klimatyczną ścieżkę dźwiękową, za to gra aktorów podkładających głosy bohaterom waha się od przyzwoitej do wołającej o pomstę do nieba. Najgorzej wypada chyba Anjali, której każda wypowiedź działała na mnie niczym zgrzytanie paznokciami po szkolnej tablicy. Rozumiem, że autorzy chcieli podkreślić jej nieludzką naturę, ale lekko się zagalopowali, robiąc z niej robota, dla którego intonacja to dziwna, nieznana koncepcja.

OJCIEC, OBLEGAĆ?!

Wiem, że ponarzekałem sobie co nieco, ale nie oznacza to, że uważam DS3 za grę słabą. To porządny tytuł, tylko mocno ograniczony, zamknięty w koncepcji, jaką umyślili sobie jego twórcy. Oś rozgrywki przytwierdzono jednak do kręgosłupa solidnego systemu walki, który nie powinien rozczarować fanów gatunku – zwłaszcza tych zamierzających grać w kooperacji, a najlepiej takich, którzy mają z kim rozegrać kanapową sesję. Jeśli więc macie za sobą Torchlighta, a nie w smak Wam czekać następnych pięciu lat, aż Blizzard łaskawie wyda Diablo 3 na konsole, to nie zaszkodzi dać najnowszemu produktowi Obsidian szansę. ■■

OCENA 7.5/10

+ RZETELNY SYSTEM WALKI, ROZWÓJ POSTACI, KOOP
− CZERSTWA FABUŁA, SI, BEZ KOOPA ANI RUSZ

GDY DIABLO NIE MA, INNI SZLACHTUJĄ

W KUPIE RAŹNIEJ

Jako że DS3 rozgrywka wieloosobowa stoi, warto poświęcić jej jeszcze kilka słów. Jak już wspomniałem w tekście, gra umożliwia kooperacyjną zabawę maksymalnie czterem osobom za pośrednictwem sieci. Na jednej konsoli bawić może się tylko dwóch rozpychających się łokciami graczy. Niezależnie od tego czy gracie lokalnie, czy w sieci, drugi (/trzeci/czwarty) gracz nie przenosi jednak do wspólnej sesji własnej postaci z trybu singlowego – konieczne jest stworzenie osobnego bohatera do multi. Lekka szkoda, bo możliwość swobodnych przeskoków stanowiłaby dodatkową motywację.

WHITE KNIGHT CHRONICLES ORIGINS

KIEDYŚ CZEKALIŚMY NA JAPOŃSKIE GRY

txt: FAX

PSP

- **WYDAWCA** Sony
- **PRODUCENT** Matrix
- **LICZBA GRACZY** 1 (4)
- **PREMIERA** już jest
- **DOZWOLONE OD** 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Nie lubię grać i przez dziesięć lub więcej godzin nie wiedzieć, o co chodzi. Takie są niestety japońskie erpegi, a White Knight Chronicles na PSP niestety nie jest inne. To demotywujące. Ale gra nadrabia fajnym systemem rozgrywki, o dziwo grało mi się przyjemniej na przenośnej konsoli niż wcześniej na PS3. Może niech Sony daruje sobie wydawanie kontynuacji na konsolę stacjonarną? Za późno, na dniach powinna dotrzeć do nas WKC2 na PS3. 6/10

Na łamach NEOplus wielokrotnie pisaliśmy o niskiej jakości japońskich gier, których twórcy pod względem rozwiązań technicznych, pomysłów i budżetów w ogromnej większości pozostali w poprzedniej generacji. Tylko, czy można mieć do nich pretensje? Ja jako winnych bardziej widziałbym japońskich graczy, bo jeśli słabe gry się sprzedają, to po co zmieniać schematy? Skoro się podoba, to małym kosztem róbmy dalej swoje i klonujmy serię Monster Hunter.

SKURCZYŁO SIĘ W PRANIU

W świecie WKC bez zmian. 3 lata temu wojna trwała na PS3, a 10 000 lat temu ludzie wojowali na PSP. Gra stanowi prolog serii i rozpoczyna się od ataku na miasto, w trakcie którego moja postać dostała po głowie czterometrowym mieczem. Przeżyła i obudziła się w pociągu pełnym najemników. O ironio, ja też grałem w pociągu, a główną bazą wypadową mojej drużyny okazała się lokomotywa i wagony...

Od początku zabawy nie bardzo wiadomo, co, gdzie, jak i dlaczego, bo fabuła jest równie naciągana jak to, że moja postać (168 cm wzrostu i 56 kg wagi – edytor postaci jest tu bardzo dokładny) bez problemów wywija tasakiem, z którym być może poradziłby sobie Zawisza Czarny. Najemnicy przyjmują zlecenia w różnych zakątkach świata, jeśli tylko mogą się na tym wzbogacić. To oznacza, że na graczy czekają setki identycznych misji. Przeglądając wykonane zadania nie mogłem uwierzyć, że 95% z nich sprowadza się do wybicia wszystkiego, co żyje na mapkach. Te z kolei są miniaturowe; wchodząc na nie

EKWIPUNEK Dzieli się na mnóstwo kategorii; można zdobywać materiały i ulepszać dobytek, ale w WKC kolekcjonuje się przede wszystkim członków drużyny, a nie miecze i topory.

CHARAKTERNIK Zdolności dzielą się ze względu na rodzaj magii lub broni, co daje sporą dowolność w kreowaniu własnej postaci. To jedna z, niestety, niewielu zalet tej gry.

BUDŻET Musiał być bardzo ograniczony, bo dawno nie widziałem tak biednych i bliźniaczo podobnych do siebie poziomów.

można by zobaczyć wyjście, gdyby elementy otoczenia nie doczytywały się przed nosem. Poziomy łączą się ze sobą, tworząc sieć labiryntów, pomiędzy którymi następuje zdecydowanie zbyt długie ładowanie danych. Ich projekty są cały czas takie same i świecą pustkami, a zmienia się jedynie kolorystyka. Jeżeli spodobał Wam się WKC na PS3, to zapomnijcie o ogromnych mapach i eksploracji miejscówek. Mała konsola, mały świat.

PANCERNY LATEKS

System rozwoju postaci i walki wyciągnięto prosto z serii na duże konsole. Każdy cios, specjał i zaklęcie wymaga określonej liczby punktów ruchu. To dobre i sprawdzone rozwiązanie, choć niezbyt porywające w trakcie potyczek. Z jednej strony mamy pełną kontrolę nad bohaterem, nie ma bezsensownego stukania w przyciski (sporo tu taktyki i kombinowania), ale też nie czułem zbyt wielkich emocji z powolnego, żmudnego wybijania pszczółek, wilków i tym podobnych stworzeń, również wypożyczonych z WKC. W grze kluczową rolę odgrywa drużyna. Pomagierzy podreperują zdrówko, rzucą czar wspomagający i sami wytłuką część nieprzyjaciół. Brawa za tak dobrą SI. Nieco

mniejsze oklaski należą się natomiast za Power Rangers. W grze zobaczycie olbrzymie „zbroje bojowe" znane z poprzednich części, ale wprowadzono także ich miniaturowe wersje. Wzorem Czarodziejek z księżyca, bohaterowie przeistaczają się w lśniące konserwy, dysponujące specjalnymi, łączonymi atakami. Nie powstydziliby się ich Rycerze Zodiaku. W sumie rzadko z nich korzystałem, bo niski poziom trudności mnie do tego nie zmuszał, a pasek umożliwiający transformację ładuje się wyjątkowo długo.

STACJA DOCELOWA

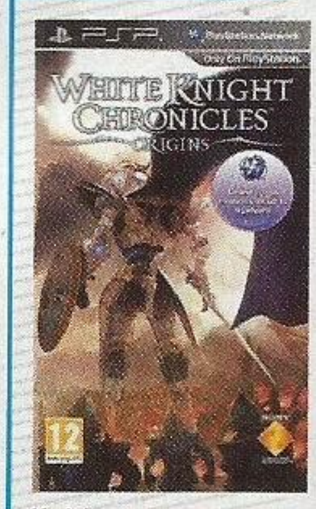
Wynudziłem się koszmarnie, grając w WKC i czekając aż mój pociąg dojedzie do celu. Za oknem przynajmniej zmieniają się środowiska „gry", a polskie stacje gnuśnieją w bardzo widowiskowy sposób i jest na czym oko zawiesić. Tymczasem podróż z WKC to powtarzanie w nieskończoność jednego schematu. Zdobywanie i rozbudowywanie dobytku jest nudniejsze niż w serii Monster Hunter, więc i nie miałem wielkiej motywacji do wybijania żelków w nieskończoność. To była jedna z najnudniejszych podróży z PSP, jakie przydarzyły mi się w ostatnich latach. ■■

OCENA 5.0/10

+ REKRUTOWANIE WOJOWNIKÓW, ROZWÓJ POSTACI
– POWTARZAJĄCE SIĘ ZADANIA, MINIATUROWE POZIOMY

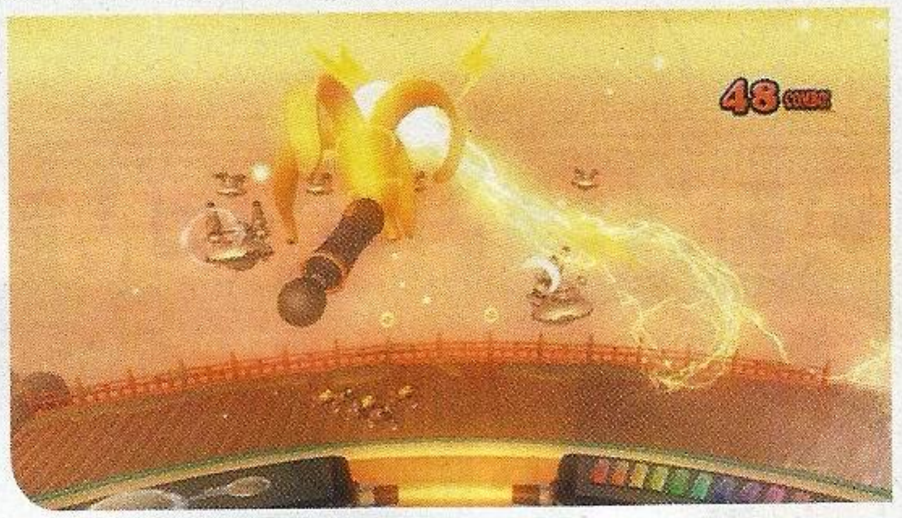
POWER RANGERS W ŚREDNIOWIECZNYCH KLIMATACH

Mobilne miasteczko



Każdy wagon w pociągu to sklepik, kuźnia, czy miejsce spotkań gromadki rębajłów. Warto zaprzyjaźnić się z nimi, bo najemnicy nauczą gracza nowych zdolności. Można ich rekrutować po wykonanych misjach, ale przedziały mają ograniczoną liczbę miejsc, więc trzeba kupować nowe wagony, by rozwijać „bazę". Lepsze to, niż bieganie po jakimś miasteczku na końcu świata, ale pociągiem nie można własnoręcznie kierować.

KING KONG Wielka małpa siedzi na dachu wieżowca i rzuca kawałkiem ściany w helikopter, w którym siedzi bohater. Trzeba odbijać nadlatujące „pociski". Move doskonale odczytuje każdy ruch.



TANIOSZKA Gra sprzedawana jest w niższej cenie, poniżej stówki, co jest dodatkowym atutem. Tania, a na półce szybko nie wyląduje.

txt: MIELU

PLAYSTATION 3

- WYDAWCA Sony
- PRODUCENT Sony
- LICZBA GRACZY 1-2
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Na przykładzie tej gry widać wyraźnie, że cena ma znaczenie. Gdyby Sony żądało za nią dwieście złotych, ocena byłaby znacznie niższa. A tak – fajna, tania zabawa dla najmłodszych i może nawet rodziców. Super, że jest w całości po polsku. 7/10

ŁAP MAŁPY

PLAYSTATION MOVE W RĘKĘ I ZŁAP JE WSZYSTKIE

PLAYSTATION MOVE WYMAGA

PlayStation Move leży i zbiera kurz? Młody gracz już znudził się EyePetem, czy Start The Party, a w Sports Champions nie ma sobie równych? Na ratunek przybywają małpy. Znane każdemu graczowi, nawet jeśli nie kojarzy, że pojawiły się w pierwszej grze, która wymagała Dual Shocka – pada z gałkami analogowymi (tak tak, oryginalny pad do PS One nie miał gałek!). Wystąpiły nawet w serii Metal Gear Solid i od tej pory są wręcz gwiazdami. Z wesołymi małpami psotnikami starsi gracze musieli uporać się jako Solid Snake, a teraz z rozbrykanymi zwierzakami zmierzą się młodsi, ale za to wyposażeni w PlayStation Move.

NA SZYNACH

Grę można określić mianem strzelaniny na szynach, tylko że tutaj się nie strzela, a łapie małpy w siatkę. Akcję obserwujemy z oczu bohatera i w momentach, gdy polujemy na rozbrykanych psotników, możemy co najwyżej obrócić się w lewo lub w prawo i to tyle jeśli chodzi o kontrolę nad postacią. Chłopak porusza się sam po wytyczonej przez autorów ścieżce. Zabawa dzieli się na dwie części. W pierwszej bohater porusza się i trzeba wtedy strzelać z procy do baniek, w których znajdują się banany (czasami baterie), również do fikających po planszy małp, a także do latających spodków. Procę można zmienić w wachlarz służący do zamiatania planszy z baniek z bananami, ale też do odganiania się od nacierających robotów, wściekłych roślin i tak dalej. Oczywiście wszystko utrzymane jest w ciepłym, radosnym klimacie. Akcja przenosi się na przykład do lodowej krainy, gdzie chodzi wielki zielony dinozaur, na grzebiecie którego przejeżdża się bohater, a to do chińskiego miasta, w którym małpy ubrane w garnitury przypominają gangsterów z triady. Za chwilę bawimy się pomiędzy palmami na rajskiej wyspie z wodospadami. Jest kolorowo, jest zabawnie, małpy robią głupie miny i klepią się po pośladkach, pokazując bohaterowi, że nie boją się go. To gra dla dzieci i nie ma tutaj mowy o przemocy, a poziom trudności niby rośnie z czasem, ale nawet misje „bardzo trudne" nie są na tyle trudne, by zniechęcać do zabawy. Ot, pojawia się więcej przeszkadzajek, które wytrącają bohaterowi zebrane banany. No i trzeba złapać więcej małp.

To właśnie druga część rozgrywki. Chłopak zatrzymuje się i czeka aż małpy podbiegną. Na początku podbiegają pojedynczo, później oszukują i potrafią zatrzymać się, a nawet zawrócić w połowie drogi. A można je pochwycić tylko wtedy, gdy są tuż przed ekranem. Ewentualnie skorzystać z zebranej baterii i nacisnąć przyciski Move i T (spust), żeby zmienić siatkę w odkurzacz, który wsysa małpy w tempie ekspresowym. Na dalszych poziomach robi się ciekawie, bo niektóre psotniki trzymają się z dala i rzucają w bohatera różnymi przedmiotami, więc najpierw trzeba do nich strzelić z procy kilka razy, by wybić im rzucanie z głowy i zachęcić do podbiegnięcia.

JAK BAJKA

Kilka razy wspomniałem o „chłopaku". Bohater gry nie pokazuje twarzy, ale za to widzimy jego dwie sąsiadki, które namówiły go do łapania małp. Dziewczyny szukają babci, która dawno temu znikła, a kluczem do jej odnalezienia jest niejaki Upiór – wyglądający jak Sackboy, a nie małpa. Tak jest, Łap Małpy ma tryb fabularny, ale jeszcze żeby ta fabuła miała jakikolwiek sens. Na początku wygląda to jakby zwierzęta przeprowadzały inwazję na Ziemię, a za chwilę bohater wraz z dziewczętami pojawiają się w różnych miejscach na świecie oraz w różnych... epokach. No bo skąd niby ten dinozaur? Sensu nie ma w tym za grosz, a można było postarać się o jakieś akceptowalne wytłumaczenie, dlaczego w danej chwili jesteśmy w tym miejscu, a nie w innym. Można było, ale na pewno młodemu człowiekowi nie zepsuje to zabawy. Ważne, że od czasu do czasu pojawia się scenka przerywnikowa w stylu anime i od razu robi się ciekawiej, i chce się grać, by zobaczyć, co będzie dalej.

Łap Małpy jest oczywiście w całości po polsku. Bohater może jest małomównym typem, ale dziewczyny nadrabiają za niego. Podkładające im głos panie nie wspięły się na szczyty aktorstwa, ale poziom bajek dla dzieci osiągnęły i niczego więcej nie potrzeba. Powtarzane w kółko „mam cię" po złapaniu małpy jest bardzo irytujące, ale można sobie nagrać własny okrzyk, więc to żaden minus. Jak zawsze plusik za polską wersję, bo wciąż nie jest to u nas standardem. W sumie całkiem przyjemna gra, nawet ja się wciągnąłem, więc można atakować. ■■

OCENA **7.5**/10

➕ NIE ZA TRUDNA, ZABAWNA, WCIĄGAJĄCA
➖ KOOPERACJA MOGŁA BYĆ LEPSZA

RODZICE, ŁAPCIE TĘ GRĘ

NA PUNKTY Gra podsumowuje ile złapaliśmy małp, ile zdobyliśmy bananów. Za pokonane roboty i zestrzelone UFO też wypłaca punkty. Można grać wielokrotnie i bić rekordy.

We dwie osoby

Zabrakło mi możliwości gry we dwie osoby w trybie fabularnym, ale dwóch graczy może bawić się w niektórych minigrach. Na przykład jeden kieruje samochodzikiem, a drugi operuje celownikiem i strzela. Minigry trzeba jednak odblokować, czyli trzeba dojść jak najdalej w trybie fabularnym. Mogło to zostać lepiej rozwiązane, ale zawsze można grać na zmianę, kto zdobędzie więcej punktów za łapanie małp i zbieranie bananów.

DUKE NUKEM FOREVER

txt: KAXI

PS3 | XBOX 360

- WYDAWCA 2K Games
- PRODUCENT Gearbox
- LICZBA GRACZY 1 (8)
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 18 lat

GRAFIKA ■■■□□□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■■□□□□□
DESIGN ■■■■□□□□□□

SUSHI: Kaxi zapytał mnie niedawno, co widzę w Duke Nukem Forever, że tak zażarcie go bronię. Humor, smaczki dla fanów i stara szkoła połączona z wymagającym poziomem trudności przygód Księcia wciągnęły mnie bardziej niż jakikolwiek hit w tym roku. Nie jest to pod żadnym pozorem gra idealna, szczególnie od strony technicznej, ale nostalgia robi swoje. 8/10

WOLAŁEM CZEKAĆ NA DNF, NIŻ TERAZ W NIEGO GRAĆ

Książę powrócił. Nareszcie, po dwunastu latach oczekiwania. Ale nie jest już tym przystojnym i umięśnionym bohaterem, do którego wzdychały rzesze graczy w ubiegłym tysiącleciu. Jego twarz pokryły zmarszczki, włosy przerzedził czas, a bicepsy zwiotczały. Postarzał się i podupadł na zdrowiu. Metaforycznie, oczywiście.

2005 ALL OVER AGAIN

Wybaczcie, że zacznę od razu od strony technicznej, ale grafika to pierwsze, co rzuca się w oczy po rozpoczęciu zabawy (z tą zabawą trochę się rozpędziłem, ale w tym momencie gracz ma jeszcze nadzieję). Nikt nie oczekiwał po DNF wodotrysków ani baloników na druciku, ale brzydota gry aż razi i przeszkadza w graniu. Oprawie Forever da się zarzucić praktycznie każdą niedoróbkę, jaką jestem w stanie wymyślić. Zwolnienia animacji? Są. Doczytywanie się i tak okropnych tekstur? Jest. Losowo działająca fizyka? Obecna. Do tego przez większość czasu chodzi się po wąskich korytarzach, więc człowiek zastanawia się, jak to jest możliwe, że gra nie radzi sobie nawet z tak ograniczonymi planszami. DNF wygląda nie lepiej niż gry z czasów startu Xboksa 360.

Z dźwiękiem nie jest lepiej. Główny motyw muzyczny z początku brzmi nawet fajnie, ale pojawia się tak często, że człowiek po jakimś czasie dostaje odruchu wymiotnego. Motyw ten towarzyszy na przykład każdemu wczytywaniu danych, a że loadingi są częste i gęste, to sami rozumiecie. Poza nim muzyki jest niewiele, bardzo często zapada absolutna cisza i aż sprawdzałem, czy to może konsola po prostu jeszcze nie doczytała utworu. Zawodzi też sam Duke, od którego oczekiwałem rzucania kąśliwych i głupkowatych komentarzy przy każdej odpowiedniej i nieodpowiedniej okazji. Niestety, nie licząc skryptowanych scenek, obrońca Ziemi stał się bardzo skryty i potrafi przejść od checkpointu do checkpointu nie otwierając ust. A jak się już odezwie, to też nie zawsze człowiek od razu zanosi się śmiechem. Czy to się komuś podoba czy nie, rodzimy Bulletstorm ma dialogi dziesięć, w porywach do piętnastu razy śmieszniejsze (licząc w śmiechoskurczach na minutę). Jasne, z początku nawet podobały mi się aluzje autorów pod adresem konkurencyjnych shooterów, ale w pewnym momencie przyszła refleksja, że to konkurencja będzie nabijała się teraz z Duke'a.

NIE SZATA ZDOBI KRÓLA

Mają rację ci, którzy powiedzą, że przecież nie oprawa liczy się w pierwszej kolejności, i dlatego na zwolnienia animacji czy fizykę przymykam oko. Niestety nie dlatego, że przyćmiewa te niedoróbki genialna rozgrywka, ale dlatego, że są o wiele poważniejsze wady, przed którymi muszę Was ostrzec. Widać, że gra powstała bardzo długo i w różnych studiach, gdyż miesza się tu kilka różnych wizji, które niestety nie współgrają ze sobą. W związku z tym do finalnego produktu przedostało się kilka karygodnych błędów designerskich.

Najpoważniejszym jest chyba zaprojektowanie rozgrywki zupełnie nieprzystającej do osobowości głównego bohatera. Duke jest twardzielem, który biegnie naprzód z karabinem w dłoni i wiązanką przekleństw na ustach – i powinno to być widoczne w samej grze. Ktoś jednak w pewnym momencie uznał, że nowocześnie będzie dać Księciu dość krótki, ale odnawiający się pasek życia. Oznacza to, że kiedy energia zaczyna spadać, należy się schować i poczekać, aż znów się naładuje. Wymusza to styl grania znany z cover-shooterów, z tym że projekty plansz powstały raczej z myślą o hedonistycznej rozpierdusze. Ta nie jest niestety możliwa, gdyż zamiast staroszkolnego dostępu do wszystkich zebranych broni autorzy pozwolili Duke'owi nosić przy sobie maksymalnie dwa gnaty. Oczywiście, można podnosić broń zabitych przeciwników, ale po pierwsze nie zawsze leży ona tam, gdzie jest potrzebna, a po drugie zwykle nie jest taka, jaką chciałby gracz. To z kolei sprawia, że amunicję oszczędza się bardziej, niż by wypadało.

Pomijając już fakt, że w grze nie pojawia się żadna nowa giwera, dostępne fuzje wcale nie są takie fajne. Najbardziej zawiodłem się na shotgunie, mojej podstawowej broni w większości strzelanin. W Forever dostał on bardzo niewielki rozrzut, co niestety czyni go niemal bezużytecznym. Powinien sprawdzać się idealnie na szarżujące świniaki i biegające pod nogami pajączki, których do gry wrzucono zdecydowanie za wiele, ale tego nie robi, gdyż i tak konieczne jest precyzyjne wycelowanie w przeciwnika. Dopiero bazooka zapewnia zadowalające pole rażenia.

TAJEMNICE BOLESNE

Nie jest jednak tak, że Forever jest zupełnie niegrywalny. Zazwyczaj jest po prostu nijaki i frustrujący. Ale z drugiej strony ma przebłyski geniuszu, choć nie do końca tam, gdzie bym się tego spodziewał. Na plus zdecydowanie zapisuję Ego – wspomnianą energię Duke'a, która wprawdzie nie działa jak powinna, ale ma jeden interesujący „myk". Otóż pasek Ego powiększa się poprzez interakcję z obiektami w grze. Może to być wyciskanie sztangi, przeglądanie się w lustrze albo podgrzanie prażonej kukurydzy w mikrofalówce. Akurat w tym temacie autorom nie brakowało pomysłów. Jest nawet jeden poziom

W OCZY KOLE Kiepska grafika nie jest tylko kwestią estetyki, ale również rozgrywki. Doskonale obrazuje to snajperka. Kiedy gracz chce przycelować na zbliżeniu, obraz w pierwszej chwili jest rozmazany – dopiero po sekundzie gra doczytuje dane i wyostrza widok.

MINIZŁO Na swej drodze Duke napotyka się na kilka minigierek, jak pinball czy bilard, ale wszystkie są dokumentnie spartaczone i skrajnie niegrywalne.

WIDZIAŁEM PRZEBŁYSK Jedna z zagadek jest naprawdę, naprawdę fajna, gdyż bierze pod uwagę ciężar przedmiotów do dyspozycji Duke'a. Warto by rozwinąć ten pomysł. W innej grze.

CO BY TU JESZCZE SPIEPRZYĆ Nawet tak prosta i niegroźna rzecz jak autozapis potrafi w Duke Nukem Forever denerwować. Za każdym razem, kiedy postęp gracza jest zapisywany, gra krztusi się na jakieś dwie sekundy.

typowo przygodowy, rozgrywający się w klubie ze striptizem, który jest zupełnie pozbawiony strzelania i stawia tylko na tego typu interakcje. Dość symptomatyczne dla całości, że to jeden z najlepszych momentów w grze. Dość ciekawie wypadają także sekwencje wyścigowe, choć fizyka wyczynia w nich istne cyrki, oraz fragmenty platformowe. Jasne, są naszpikowane bugami, a skakanie w widoku FPP nie jest szczytem intuicyjności, ale stanowią miłą odskocznię od frustrującego strzelania.

TRZEBA NAPRAWDĘ WYKAZAĆ SIĘ SPORYM SAMOZAPARCIEM, BY WYCISNĄĆ Z TEJ GRY CHOĆ TROCHĘ MIODU, UKRYTEGO GŁĘBOKO POD WARSTWĄ EWIDENTNYCH WAD

NIESKOŃCZONE OCZEKIWANIE

Frustracji w Duke Nukem Forever nie unikniecie. Nieustannie miesza się ona z nudą. Spowodowane jest to dwoma elementami, które razem tworzą negatywną mieszankę wybuchową. Pierwszym jest stosunkowo wysoki poziom trudności. Samo w sobie nie jest to niczym złym, ba, jest nawet pożądane, ale niesie ze sobą implikację częstych śmierci. A po zgonie gra wczytuje daną planszę od początku i robi to niewiarygodnie wolno. Loadingi w DNF są najprawdziwszym koszmarem. Spokojnie i prosto w twarz potrafią trwać dobrze ponad minutę. A po doładowaniu danych i tak jeszcze ekran jest czarny przez kilka kolejnych sekund. Wyobraźcie sobie teraz, że utknęliście na jednym z bossów. Półtorej minuty wczytywania, dwie minuty gry, zgon, półtorej wczytywania, dwie grania... i tak aż padnie boss albo Wasza cierpliwość. W pewnym momencie zacząłem odchodzić od konsoli podczas loadingów i gdyby nie to, że mi za to płacą, już bym do niej nie wrócił. Jakby tego było mało, zdarzają się poziomy, które składają się z długiego, pustego korytarza i jednego pomieszczenia z zagadką. Da się je przebiec w trzy minuty. Potem półtorej minuty wczytywania...

Nie myślcie jednak, że to koniec problemów. Jest ich o wiele więcej, ale nie na wszystkie wystarczy tu miejsca. Powinienem jednak wspomnieć, że sterowanie nie do końca współpracuje z graczem – zwiększenie czułości w opcjach tylko trochę pomaga. Nadziwić się też nie mogę, dlaczego świniaki zatrzymują się na ułamek sekundy w powietrzu, gdy rzucają się na bohatera, przez co przewidzenie toru lotu i zasadzenie dobrze wymierzonego strzału z shotguna jest niepotrzebnie skomplikowane.

DUKE NUKEM NEVER AGAIN

Tutaj nie rozchodzi się o to, że Duke Nukem Forever nie spełnia standardów narzucanych przez obecnie najpopularniejszych przedstawicieli gatunku albo o to, że nie olśniewa oprawą. Problem w tym, że DNF naszpikowane jest niedoróbkami i nieprzemyślanymi (po dwunastu latach prac!) decyzjami projektowymi. Trzeba naprawdę wykazać się sporym samozaparciem, by wycisnąć z tej gry choć trochę miodu, ukrytego głęboko pod warstwą ewidentnych wad. Sytuacji nie ratuje nawet multiplayer, oferujący cztery najbardziej podstawowe tryby rozgrywki, ponieważ granie z żywymi przeciwnikami nie sprawia, że nieprecyzyjne sterowanie czy niedopracowany arsenał nagle przestają przeszkadzać.

Więcej radości miałem z żartów na temat powstawania DNF, niż z grania. Sorry, Duke, no bonus. ■■

OCENA 4.5/10

+ KSIĄŻE, MOMENTAMI HUMOR, NIEKTÓRE ZAGADKI, POZIOM TRUDNOŚCI
− TECHNICZNY BAJZEL, DESIGNERSKA PORAŻKA, LOADINGI I NUDA

THERE IS NO KING TO HAIL TO

PR0N

Duke to macho, a każdy macho lubi towarzystwo pięknych i seksownych kobiet. Zresztą, kto nie lubi? Lasek, kociaków i tak dalej w grze nie brakuje, a sceny z ich udziałem zwykle mają więcej wspólnego z pornografią niż z erotyką. Czyli jest tak, jak niby powinno być, choć dziś już takie rzeczy nikogo nie szokują, a fani Księcia okres dojrzewania mają dawno za sobą. Poza tym bądźmy szczerzy, modele postaci są na tyle paskudne, że zdecydowanie nie ma ochoty się patrzeć. Swoją drogą to interesujące, że takie L.A. Noire pokazuje więcej niż Duke, choć w zupełnie inny (naturalistyczny) sposób.

HUNTED THE DEMON'S FORGE

MARCUS FENIX Z WIZYTĄ W NARNI

txt: SASORI

PS3 | X360

- **WYDAWCA** Bethesda
- **PRODUCENT** inXile
- **LICZBA GRACZY** 1-2 (2)
- **PREMIERA** już jest
- **DOZWOLONE OD** 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

FAX: Czekałem na Hunted, ale po kilku poziomach wróciłem do Dungeon Siege III. Podoba mi się kooperacyjna sieka, nie wahałbym się kliknąć na FB, że lubię to, ale bez kumpla nie ma sensu podchodzić. SI nie radzi sobie zbyt dobrze, i mój zapał szybko się wypalił. Szkoda też, że fabuła jest wybitnie nieprzemyślana i wolałbym już prostotę scenariusza w stylu Torchlight. Jeżeli lubicie fantasy i macie znajomych, to atakujcie. 8/10

Problem z grami osadzonymi w światach fantasy jest taki, że dzieła te zwykle pozbawione są jakiejkolwiek oryginalności. Nie mam pojęcia, dlaczego ten gatunek traktowany jest po macoszemu, bo przykład Gry o Tron pokazuje, że można w takim settingu opowiedzieć historie sprytne, głębokie i pasjonujące. Hunted: The Demon's Forge wpasowuje się, niestety, w ten stereotypowy wizerunek fantasy, jednak kilkoma rzeczami wyróżnia się na tle innych gier z tego gatunku.

POSMAKUJ MOJEGO MIECZA

Zawiązanie akcji i główne zadanie bohaterów są tak banalne, że nie ma co strzępić klawiatury na opisy. Dialogi, które ochoczo prowadzi ze sobą para protagonistów, przyprawiają o pulsujący ból w skroniach – i to nie tylko swoją obezwładniającą miałkością, ale również poziomem żartów. Co więcej, docinki, których sobie nie szczędzą bohaterowie, często wchodziły mi na nerwy. Przykład? Po raz kolejny zgubiłem się na kiepsko zaprojektowanym poziomie, w czym istotnie wspomógł mnie brak podręcznej mapki. Tymczasem mój partner co chwilę złośliwie wytykał mi niekompetencję w orientacji w terenie. No co za buc. Tak czy siak, od warstwy fabularnej nie spodziewajcie się wiele, bo to siedemnasta woda po kisielu i nie znajdziecie tutaj ani kropli świeżości, za to debilizmu całe wiadra. O wiele lepiej zrobicie, puszczając historię mimo uszu i zagłębiając się w samej rozgrywce.

Tutaj jest bowiem o wiele mniej stereotypowo – Hunted jest slasherem z drobnymi elementami RPG, w jakiego jeszcze nie dane mi było zagrać. Po kolei jednak. Jak już wspominałem, głównych bohaterów jest dwoje. Caddoc robi za standardową górę mięśni z wielkim mieczem, a jego specjalnością jest bezpośrednie tańcowanie z demonami (na bank Was zaskoczyłem). E'lara jest zaś wziętą łuczniczką, która wygląda, jakby zwiała prosto z planu filmu dla dorosłych (też zaskoczenie, co?). Oboje mogą używać zarówno broni białej jak i strzeleckiej, o wiele efektywniejsi są jednak w swoich specjalizacjach. Walka bronią białą to żadna filozofia – jest kilka animacji ciosów, przewrotka i jakiś głęboki problem z detekcją kolizji. Sztucznie to po prostu wygląda, ciała przeciwników jakby nie reagowały na zadawane ciosy. Fajniej się za to strzela, bo gra zamienia się wtedy w klona Gears of War, z chowaniem się za osłonami i tym charakterystycznym sprintem włącznie. Niestety, wykonanie tych elementów kuleje, bo sterowanie w sprincie jest bardzo nieprecyzyjne, a postacie lubią przyklejać się do ścian w sposób losowy.

Takich niedoróbek i designerskich potknięć jest w grze mnóstwo. Kiedy kamera robi najazd na istotny element otoczenia, akcja nie jest zatrzymywana i wrogowie leją znajdującą się poza ekranem postać. Albo kwas z wykonywaniem finisherów – ja podziwiam animację, a tymczasem kumpel zostaje sam na sam z hordą przeciwników. Czasami padają skrypty i akcja nie zostaje popchnięta do przodu. Zdarza się też, że gra po prostu się wiesza. Sytuacji zmuszających do niezasłużonego reloadu jest więc sporo, a wymieniłem tylko kilka błędów.

WESPÓŁ W ZESPÓŁ

Kilka kolejnych powtórek zaserwowała mi SI partnera, która potrafi radośnie olewać prośby o uleczenie i beztrosko dalej ostrzeliwać wrogów. Dlatego preferowałem grę z kumplem, na dzielonym ekranie (można też przez internet, na razie graczy na serwerach nie brakuje). Nie dość, że można go kopnąć w kostkę, kiedy spóźni się z leczeniem (konsoli przecież nie skopię), to jeszcze zgrabniej wychodzą bohaterom akcje zespołowe. Caddoc i E'lara dysponują bowiem uzupełniającymi się drzewkami umiejętności. Dla przykładu – łuczniczka może zamrozić przeciwników, których rozbija potem Caddoc. Z kolei wojownik unosi ich trąbką (powietrzną), wystawiając E'larze do strzału. Niestety nawet koop ma błędy koncepcyjne. Oprócz wspomnianych finisherów, bolał mnie brak mechanizmu drop-in/drop out.

Generalnie H:DF nie jest katastrofą, tylko grą jakby niedokończoną, z nieprzemyślanymi rozwiązaniami. W koopie dostarcza jednak tyle zabawy, że da się jej wady przełknąć. ■■

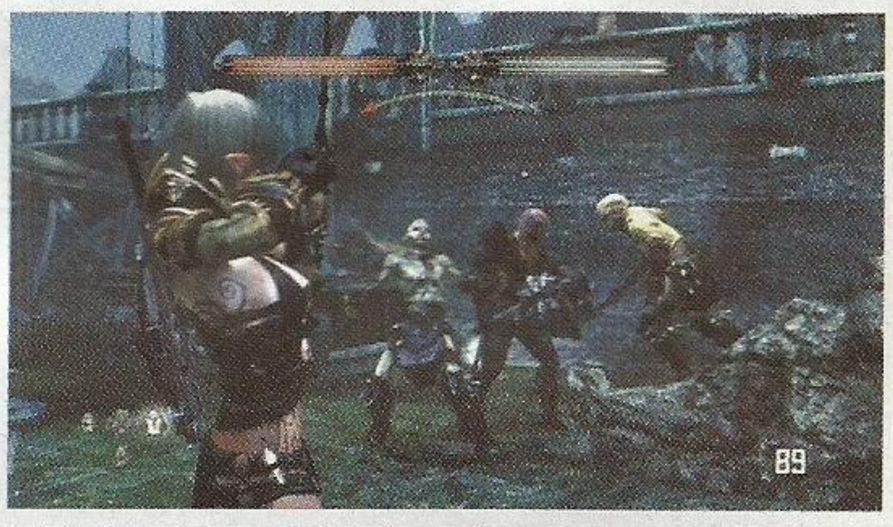
OCENA 6.6/10

+ MIMO WSZYSTKO ZABAWNY KOOP
– CAŁY WOREK BŁĘDÓW, GRAFIKA

CONAN NISZCZYCIEL, A NIE BARBARZYNCA

OBSZERNA Hunted to, jak na dzisiejsze standardy, długa gra. Po szaro-brązowych lokacjach będziecie biegać aż 15 godzin.

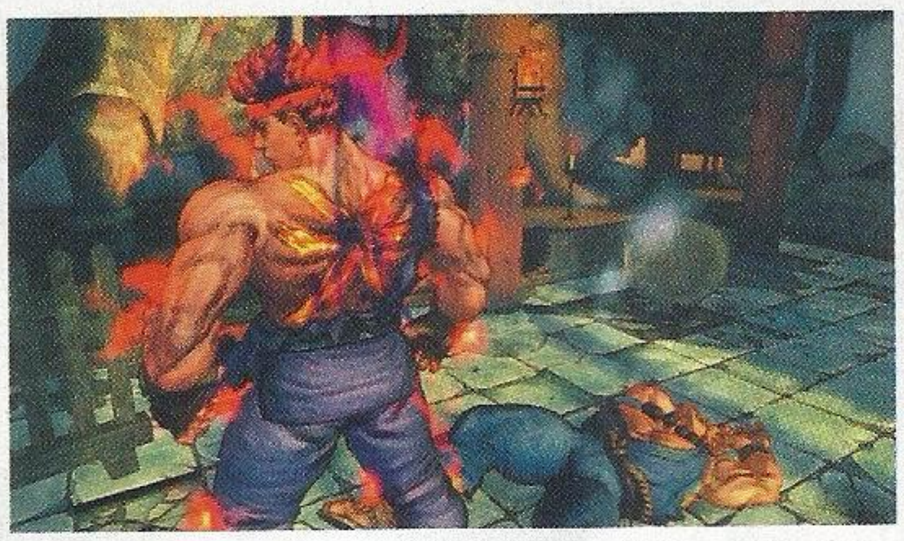
DESIGN KUPA Eliksiry „podnoszą się" same, ale na złoto trzeba już klikać. Czy twórcy chcą nauczyć graczy wartości pieniądza? Takimi niezrozumiałymi posunięciami designerów gra jest wręcz usiana.



FUGLY? Grafika wypada mocno przeciętnie. O wiele lepiej jest z dialogami, które zostały zagrane bardzo dobrze (chociaż tyle, bo merytorycznie są debilne). W ucho wpada również muzyka.

Wydłużanie

Do gry dorzucono edycję poziomów. Tryb ten nazywa się Crucible i jest niestety rozczarowujący. Dzieła, które w nim stworzycie będą niczym więcej jak serią aren, na których trzeba wybić wszystko do nogi. Nagrodą za walkę jest otwarcie drzwi do kolejnej areny... Co więcej, by poziomy zaludnić ciekawymi wrogami, należy w normalnym trybie zebrać spore ilości złota, co wymaga długiej gry. Trzeba więc długo grać w Hunted, by potem móc pograć jeszcze trochę. Aż tak zabawne to to nie jest.



AKUMA SSJ4 Oni to najbardziej dopakowana wersja Akumy, który kompletnie oddał się mocom zła. To jeszcze większy paker niż Shin Akuma, który był uznawany za dopakowaną wersję bohatera. Nie ma lipy!

SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION

DO TRZECH RAZY SZTUKA? NIE TYM RAZEM

txt: TADEG

PS3 | X360

- WYDAWCA Capcom
- PRODUCENT Capcom
- LICZBA GRACZY 1-2 (8)
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Jeśli nie mieliście do tej pory okazji zagrać w Street Fighter IV, w co jednak wątpię – były już przecież dwie edycje tej gry – oczywiście warto zapoznać się z najnowszą i jak wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują – ostateczną. Gazylion postaci i trybów zapewni godziny, jeśli nie lata zabawy na najwyższym poziomie. 8/10

Jak ma się Arcade Edition do słów twórcy gry, Yoshinori Ono, który zapowiadał , że wersja „Super" Street Fightera IV jest ostateczną inkarnacją „czwórki"? Jak zwykle nijak? Nie do końca. Wstrzymajmy się z pochopnym paleniem Japończyka na stosie. Tak naprawdę AE to gra nie tyle ulepszona, co po prostu nieco inna – taka, w jaką Japończycy zagrywali się do tej pory jedynie na automatach. Fajnie, że się pojawia, ale nie jest to coś, o co trzeba się zabijać. Gracze dostają zarówno wydanie pudełkowe, jak i możliwość zaktualizowania Superaka poprzez płatne DLC. Nowości jest bardzo mało, a tak naprawdę liczą się jedynie cztery nowe postacie – Evil Ryu, Oni, Yun i Yang.

RYU JEST ZŁY

Tego pana możemy znać już ze starszych Street Fighterów. W swojej mrocznej wersji Ryu potrafi naprawdę nieźle dokopać – jego ciosy są silniejsze, a po Ultra Combo pozostaje już tylko dzwonić pod 112. Siłę czerpie z tego, że podobnie jak Akuma zaprzedał duszę demonom. W rzeczywistości oznacza to, że to zlepka umiejętności tych dwóch wojowników. To samo tyczy się Oniego – połączenia Akumy i Goukena. Co ciekawe, to zupełnie nowa postać, która nie pojawiła się jeszcze w żadnym SF. Świeżaki wyglądają niezwykle kozacko; mają wokół siebie aurę, cali się świecą, a przy ich atakach pojawia się masa efektów specjalnych. Na szczególne wyróżnienie zasługują Ultrasy, jakie aplikuje swoim ofiarom Oni. Tak potężnych i efektownych ciosów nie ma żadna inna postać. Stricte unikalnych co prawda obydwoje mają jak na lekarstwo, ale mimo to gra się nimi świetnie. Nieco w cieniu są bracia Yun i Yang. Pierwszy to narwaniec zasuwający na deskorolce (niestety, nie używa jej w walce), a drugi to nieco bardziej rozważny fan łyżworolek. Karierę wspólnie rozpoczynali w Street Fighter III. Są szybcy, a dobrze połączone ciosy potrafią zutylizować ponad połowę paska życia wroga na raz. Trzeba tylko dużo potrenować. W przeciwieństwie do Evil Ryu i Oniego, którzy są karkami nawet w rękach mojej babci, nie są najłatwiejsi do opanowania. Rozczarowało mnie za to, że braciszkowie mają bliźniaczo podobny wachlarz umiejętności. Pal sześć, że wyglądają prawie tak samo (w końcu rodzina), ale mają nawet praktycznie identyczne Super Combo.

Nowe postacie oznaczają nowe filmiki w trybie Arcade. Są tak samo beznadziejne jak cała reszta, ale dobrze, że przynajmniej są. Niestety żaden z nowych nie ma sobie dedykowanego zestawu wyzwań. Naprawdę tak trudno było to zrobić?

BZDURY W ZESTAWIE

Reszta dodatków ma znikome znaczenie. Ulepszony został kanał z powtórkami – można śledzić dowolną osobę (niczym na Twitterze), aby widzieć jej nowe dokonania. Dzięki opcji Elite Channel możemy też ograniczyć seanse jedynie do popisów wymiataczy z ponad trzema tysiącami punktów na pokładzie. Ponadto, gracz może otworzyć lobby, aby maksymalnie w osiem osób wspólnie oglądać filmiki, a potem zapisywać je w „ulubionych". W trybie Endless Battle jest możliwość nazwania pokoju, żeby od razu było wiadomo, kto może czuć się zaproszony: „tylko prosi", „gramy dla jaj", czy coś w ten deseń. Twórcy zapewniają także, że ponownie pogrzebali w balansie postaci. Jednak jedyną wyczuwalną różnicą jest to, że nowe są znacznie silniejsze od reszty. Dlatego też pojawiła się opcja przełączenia na „oryginalnego SSFIV"; wtedy wszystko wraca do normy, a nikogo z dodatkowej czwórki zwyczajnie nie da się wybrać. Taka możliwość nieco komplikuje sprawę – szczególnie w grze w sieci, bo dzieli graczy na dwie grupy, przez co trudniej znaleźć chętnych do oklepania.

KAWA NA ŁAWĘ

Wysiłek Ono-san i spółki oceniam tym razem nie najlepiej – cena nie zachęca, a zawartość nowości jest skromna. Gdyby chociaż dołączono wszystkie zestawy alternatywnych strojów, które można pobierać z XBLA/PSN, to byłbym bardziej wyrozumiały (wiecie, że gdyby chcieć kupić wszystkie, kosztowałoby to ponad 100 zł?). Ale niestety, Capcom zapowiedział jedynie, że nowe postacie dostaną kolejne ciuszki. Rozbój w biały dzień! Jeżeli natomiast macie starego SFIV lub jeszcze nie graliście w tę grę – łykajcie wersję pudełkową, bo to jedna z najlepszych bijatyk na konsole. ■■

OCENA 6.9 / 10

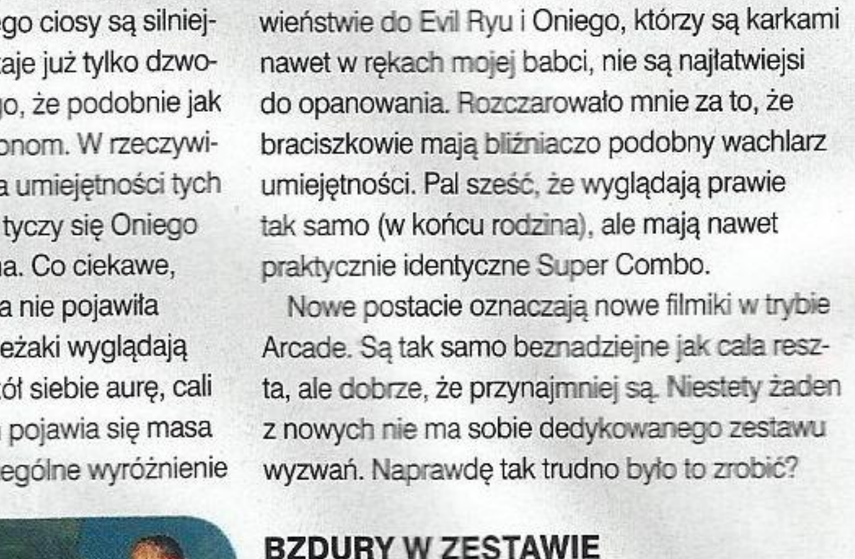
+ EVIL RYU I ONI TO ŚWIETNE POSTACIE
– CENA, MAŁO NOWOŚCI, DZIELENIE GRACZY W SIECI

JEŻELI MACIE SSFIV – MOŻNA ODPUŚCIĆ

F.A.Q.

Spieszę z kilkoma wyjaśnieniami. Arcade Edition można pobrać przez sieć jako dodatek do SSFIV. Posiadacze podstawowej „czwórki" zostali na lodzie. Sklepowa wersja kosztuje mniej więcj 119 zł i to po prostu SSFIV z zainstalowanym od razu DLC. Samo DLC na XBLA kosztuje 1200 MSP, a na PSN 55zł. W sieci pojawił się także darmowy „SSFIV Update Kit", który trzeba pobrać, aby móc grać online z posiadaczami AE, jeżeli nie planujemy zakupu dodatku. Punkty za grę w sieci na ustawieniach AE liczą się osobno. Arcade Edition to także 8 nowych trofeów/osiągnięć, wartych 160 punktów gamerscore.

CO DALEJ? Oprócz ciuszków, nic w temacie Street Fightera IV już się nie wydarzy. Ono jest zajęty tworzeniem Street Fighter x Tekken.



F. 3. A. R.

txt: FAX

PS3 | XBOX 360

- WYDAWCA Warner Bros.
- PRODUCENT Day 1
- LICZBA GRACZY 1-2 (4)
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 18 lat

GRAFIKA ■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■■□
DESIGN ■■■■■■■■□□

MIELU: FEARom zawsze odrobinę brakowało, by wskoczyć do ścisłej czołówki FPSów, niemniej warto było zagrać i tak samo jest z trójką. Przeciwnicy nie zawodzą, wciąż potrafią być diabelnie sprytni. Strzela się przyjemnie, bullet time nigdy się nie nudzi. Tylko fabuła robi się już zbyt pokręcona. A małe dziewczynki z długimi włosami zasłaniającymi twarz nie straszą tak jak dawniej. 7/10

NIE WSZYSCY CIESZĄ SIĘ Z CIĄŻY, ALE TO NIE KONIEC ŚWIATA

Czy F.3.A.R. mnie wystraszył? Tak, ale przede wszystkim zaskoczył. I to w pozytywnym tego słowa znaczeniu. Wielokrotnie przekładana daty premiery sugerowała, że będzie to mocno spóźniony i prawdopodobnie nienajlepszy FPS, a tymczasem bawiłem się wyśmienicie. I to biorąc pod uwagę fakt, że w tym roku grałem w Killzone 3, Crysis 2 i Bulletstorm.

SKURCZE PRZEDPORODOWE

Wiem, że niektóre kobiety źle znoszą ciążę, ale skurcze przedporodowe Almy Wade rozrywają świat na kawałki. Dosłownie. Nikt nie ma wątpliwości, że narodziny jej dziecka doprowadzą do katastrofy na niewyobrażalną skalę. Point Man będzie więc musiał zamordować mamuśkę oraz zarżnąć tysiące żołdaków korporacji Armacham, ale nie zdradzę Wam, czy wystarczy mu na to sił i czy przeszkodzi mu w tym jego martwy braciszek Paxton Fettel. Pisanie o fabule F.3.A.R. to trudne zadanie, gdyż scenariusz to tak nieprawdopodobna historia, że w słownikach języka polskiego brakuje słów, by ją streścić. Tak, jak Kaxi był zaskoczony lekką i zabawną fabułą strzelaniny People Can Fly, tak ja byłem pod wielkim wrażeniem scenariusza popełnionego przez autorów F.3.A.R. To jedna z najbardziej absurdalnych historii, jakie w życiu słyszałem, przyćmiewająca nawet niektóre japońskie dziwactwa, ale równocześnie jest tak sprawnie poprowadzona, że nie można się od niej oderwać. Pełna przemocy, mrocznych retrospekcji i monologów, w których Fettel spokojnym głosem szaleńca tłumaczy graczom, co tak naprawdę oznacza ciąża Almy dla świata. Cóż, z mojej perspektywy sprawa jest dość oczywista. Należy zabić wszystkich. Również tych, którzy już nie żyją.

BOISZ SIĘ? STRZELAJ

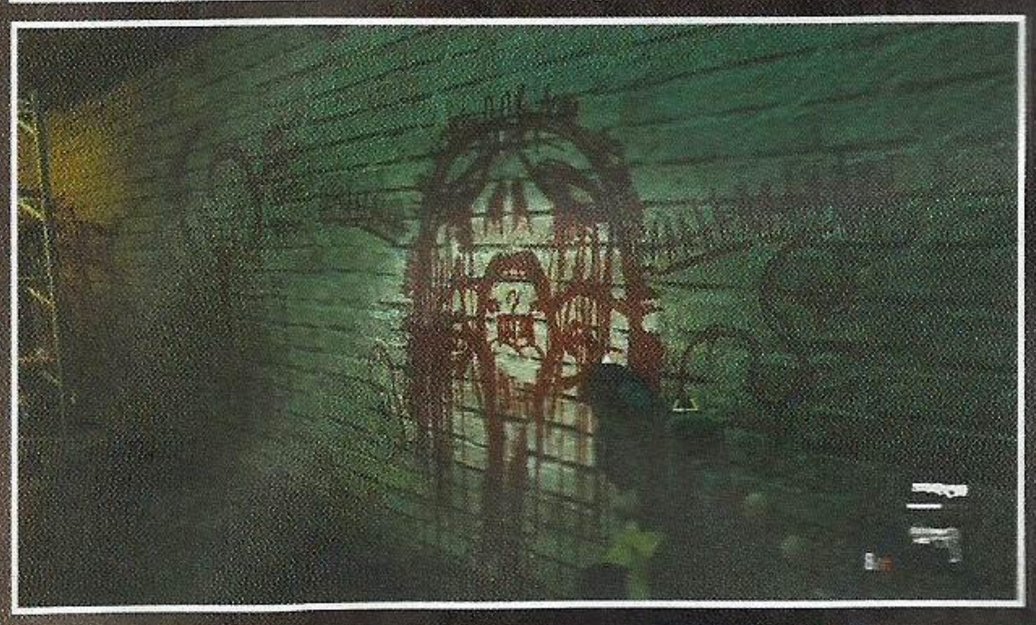
F.3.A.R. to przede wszystkim niezwykle dynamiczny, brutalny i dający wielką satysfakcję FPS, a dopiero później horror. Przyjemność z pociągania za spust jest tu ogromna, gdyż SI przeciwników stanowi prawdziwe wyzwanie. Żołnierze nieustannie kombinują; zmieniają pozycje, szukają osłon, wspinają się po drabinkach, celnie rzucają granatami i skracają dystans, atakując ze wszystkich stron. To nie pierwsze lepsze mięso armatnie, bo Armacham ma w swoich szeregach profesjonalnych zabijaków, więc Bullet Time, którym dysponuje Point Man wielokrotnie ratował mi tyłek. W sumie nie ma w nim nic odkrywczego, czego nie widzieliśmy wcześniej, ale bez tego triku gracze byliby bez szans. Przeciwników jest zbyt wielu i zbyt celnie strzelają. Przydaje się także system osłon skopiowany prosto z Killzone 3, choć otoczenie jest w większości przypadków podatne na zniszczenia i nigdzie nie można czuć się bezpiecznym. Przeskakiwanie od murka do murka przypomina Gears of War i czasami brakowało mi przewrotu, by przemieszczać się szybko i bezboleśnie, ale osłony bez wątpienia dodają grze szczyptę taktycznego myślenia. Z kolei walka z ludźmi, którzy oszaleli z powodu telepatycznego wpływu Almy wymaga nieprawdopodobnego refleksu. Mój poziom adrenaliny przekraczał normę w trakcie rzezi, przypominających mi walki z Left 4 Dead. Tłum dzikusów z siekierami może i nie stosuje wymyślnych strategii, ale liczba przeciwników na ekranie oraz ich mobilność powodowały, że mój shotgun rozgrzewał się niczym giwery z Equilibrium. Jeszcze lepiej wspominam walki z kroczącymi maszynami bojowymi, teleportującymi się żołnierzami, czy potworami, próbującymi rozerwać bohatera na strzępy. W szeregach wrogów natknąłem się również na samobójców z kamizelkami wypełnionymi materiałami wybuchowymi, których często wykorzystywałem, by pozbyć się całego tłumu nieprzyjaciół.

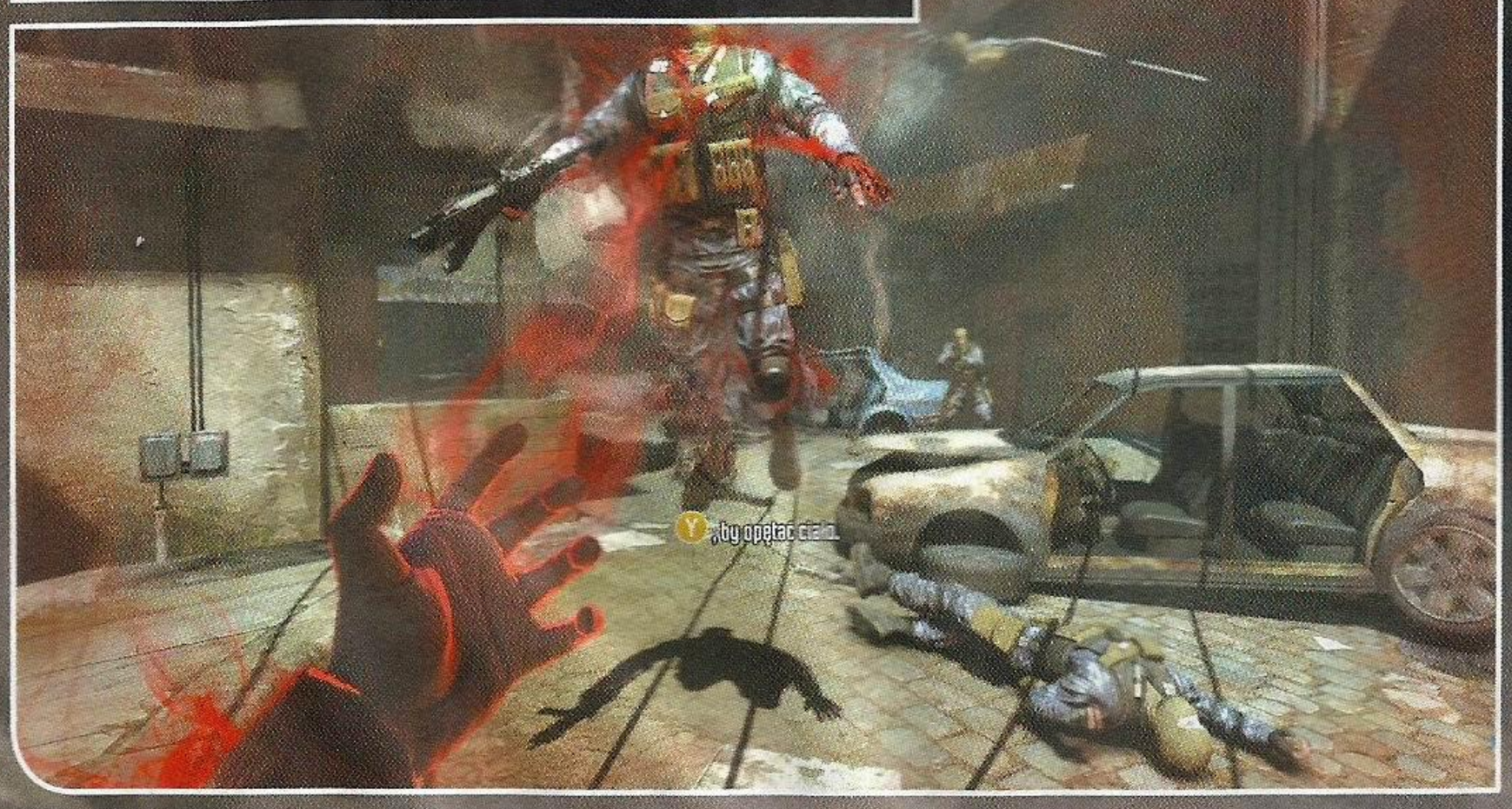
Gra żongluje pomysłami, nie dopuszczając, by choć na chwilę w świecie F.3.A.R. narodziła się nuda. Klaustrofobiczne kanały, pogrążone w mroku hale sklepowe, osiedla domków na przedmieściach, czy ulice pogrążonego w chaosie miasta wymagają od graczy różnorodnych umiejętności. Raz broniłem pozycji, przeszywając wrogów pociskami ze snajperki. Chwilę później kierowałem już pancerzem bojowym, demolując szeregi wroga, by wyciszyć się w kolejnej misji, mozolnie przeprawiając się przez zniszczony, pełny pułapek most. Gra pozwala od czasu do czasu odetchnąć od intensywnej wymiany ognia, choć nie jest to Mass Effect, w którym po rozkładzie murków można było od razu zgadnąć, kiedy dojdzie do walki. Poziomy w F.3.A.R. są bardzo dobrze zaprojektowane i choć ich bezwzględna liniowość jest niepodważalna, to sprytnie ją zamaskowano, tak by gracz nie był cały czas prowadzony za rączkę. Pomagają też wydarzenia skryptowe, także przygotujcie się na spadające helikoptery, eksplodujące budynki, czy obsuwające się ulice, które tworzą nowe przejścia. Producent wykorzystał kilka sprytnych sztuczek, których mogliby nauczyć się również twórcy Call of Duty.

F.3.A.R. TO PRZEDE WSZYSTKIM NIEZWYKLE DYNAMICZNY, BRUTALNY I DAJĄCY OGROMNĄ SATYSFAKCJĘ FPS, A DOPIERO PÓŹNIEJ HORROR

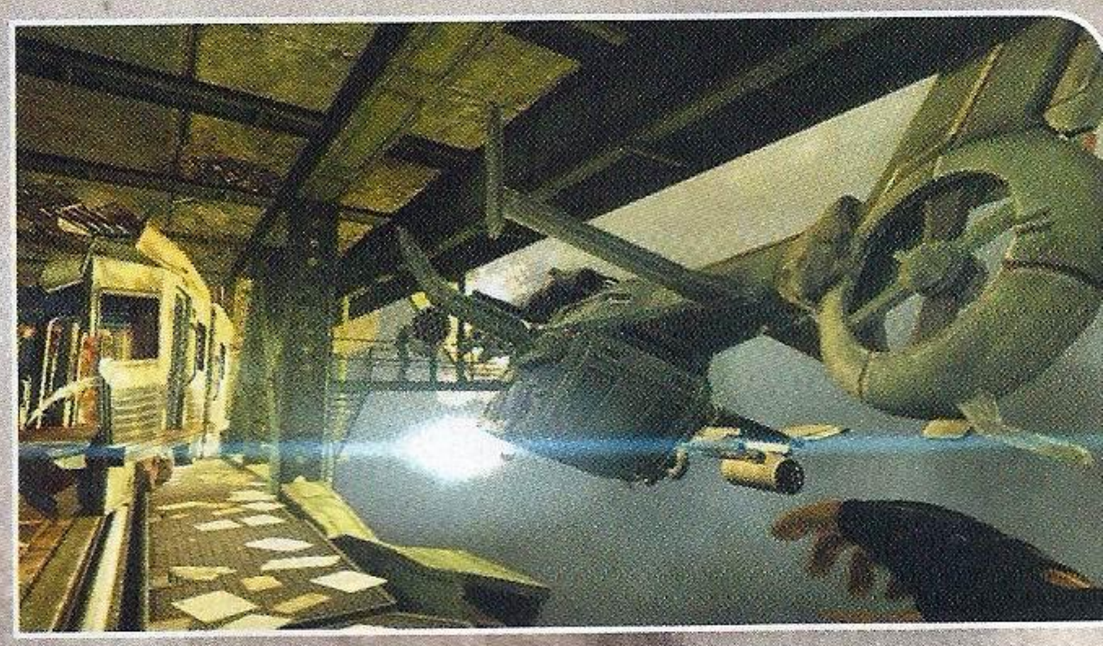
STRACHAJ SIĘ

Przyznaję, kilka razy podskoczyłem na fotelu, bo F.3.A.R. straszy na wiele klasycznych sposobów. Point Man przez całą grę zmaga się z przerażającymi wizjami i nigdy nie wiadomo, czy szarżujący potwór jest wymysłem jego wyobraźni, czy za moment obgryzie mu łydki do kości. Nieco mniej porywające są wyskakujące z najróżniejszych kątów maszkary, czy żołnierze czający się za rogiem. Dość szybko można nauczyć się kiedy i z której strony coś wyskoczy. Lepsze są delikatniejsze formy straszenia, czyli przemykające postacie na skraju pola widzenia, cienie na ścianach oraz nasilający się klimat szaleństwa. Przemierzając spokojne niegdyś przedmieścia z przerażaniem odkrywałem, że ich mieszkańcy stworzyli kult Almy, a jej obskurne malowidła niemalże „krzyczały" ze wszystkich stron. Podobnie straszył Dead Space 2, choć F.3.A.R. przekracza granice dobrego smaku. Jeżeli zniesmaczył Was masowy grób w Homefront, to przygotujcie się na jeszcze mocniejsze sceny. Wpływ Almy jest widoczny na każ-



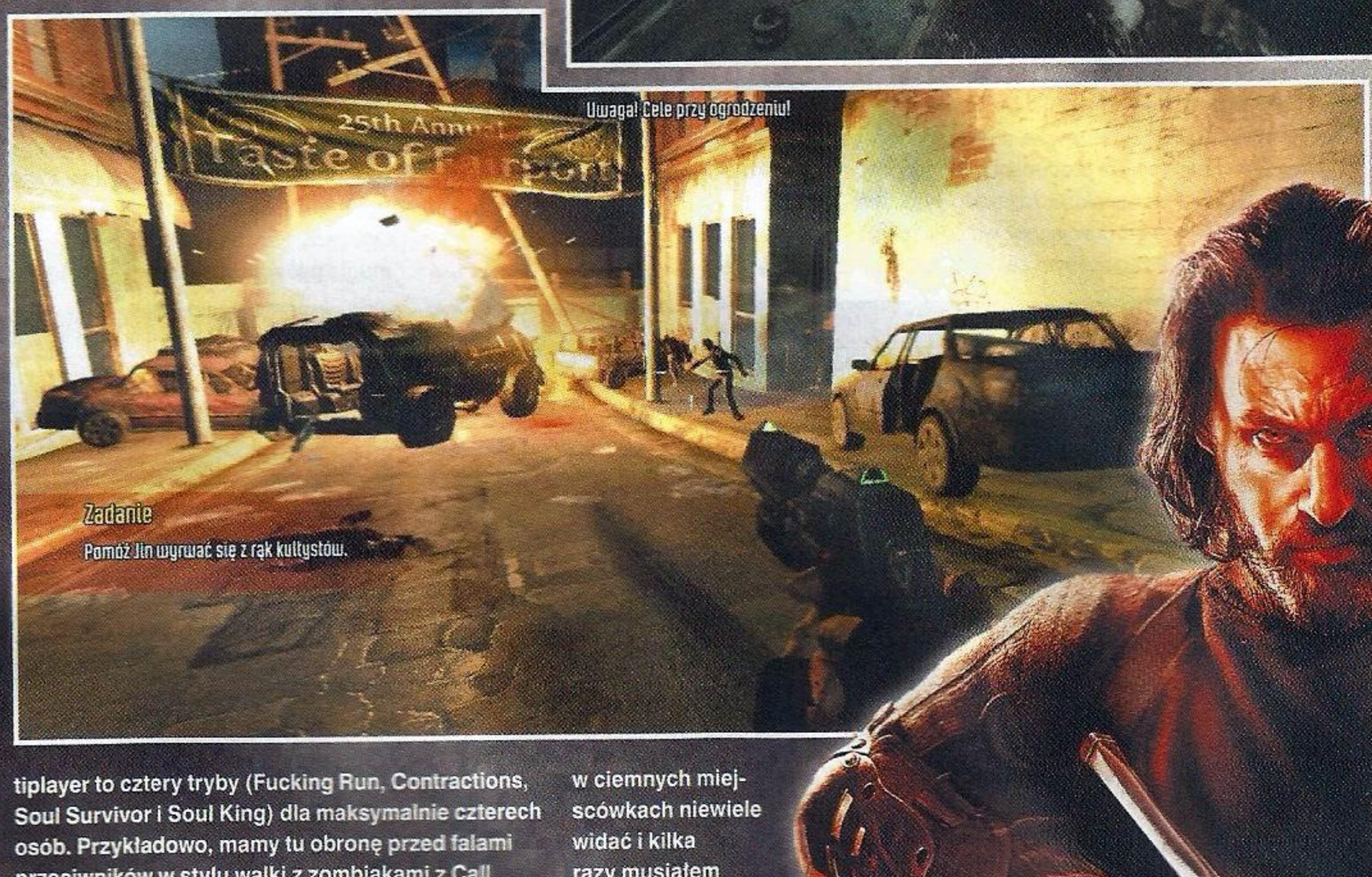


ZAPUNKTUJ Każda misja jest oceniana ze względu na skuteczność czy brutalność, więc można bawić się w podbijanie rankingów. Nie zabraklo też wielu wyzwań w trakcie kampanii (np. zabij 30 wrogów strzałem w głowę itp.).



KLASYCZNIE Arsenał jest dość ubogi: karabin, pistolet, shotgun i karabin snajperski, to podstawa. Działko energetyczne też szału nie robi.

BUM! To nie Battlefield, bo choć otoczenie jest częściowo podatne na zniszczenia, to autorzy odgórnie zadecydowali, które murki, czy kolumny rozsypią się na kawałeczki, a które ściany pozostaną niezniszczalne.



KTO SIĘ BOI DZIEWCZYNEK? Alma dorosła, ale w wizjach, których doświadcza Point Man pojawia się jako mała, niewinna dziewczynka. Z retrospekcji dowiecie się również, jak wyglądało dzieciństwo braci w ośrodku badawczym. Nie było kolorowe.

dym kroku. Zdarzało mi się wręcz brodzić we krwi, nie tylko tej tworzącej scenerię, ale i tej, którą przelałem. Shotgun z bliskiej odległości zamienia wrogów w krwawą papkę; można też odstrzelić im kończyny, choć to i tak za mało, by powstrzymać niektórych szaleńców, skaczących w kierunku gracza na jednej nodze. Grając w F.3.A.R. ciężko mi było uwierzyć, że polski Bulletstorm dostał taką samą kategorię wiekową (prawdopodobnie za przekleństwa i seksistowskie żarty, a nie brutalność), jak wizyta z Almą u obłąkanego ginekologa.

Dlatego mam nadzieję, że w kooperacji będziecie grać ze starszym, a nie młodszym bratem lub znajomym. Współpraca (online i offline dla dwóch graczy) w F.3.A.R. jest nietypowa, bo bohaterowie mają różnorodne umiejętności. Point Man ma w swoim arsenale Bullet Time, a Paxton Fettel może między innymi unosić wrogów w powietrze dzięki telekinezie, wystawiając ich bezbronnych na odstrzał, albo opanowywać ich ciała. Otwiera to nowe możliwości na polu walki; moce Fettela działają nawet z dużej odległości, co oznacza, że można wskoczyć w skórkę żołnierza z drugiego szeregu i wpakować magazynek w plecy jego towarzyszy. Bracia tworzą uzupełniającą się parę, dzięki czemu ich współpraca jest krwawa i efektowna. Z kolei multiplayer to cztery tryby (Fucking Run, Contractions, Soul Survivor i Soul King) dla maksymalnie czterech osób. Przykładowo, mamy tu obronę przed falami przeciwników w stylu walki z zombiakami z Call of Duty oraz szalone przebijanie się przez liniowe poziomy na czas. Zabrakło jednak klasycznego PvP, a jak pokazał Bulletstorm, gracze lubią strzelać do siebie na standardowych zasadach.

PIĄTKA, ALE NIE Z PLUSEM

Mimo tych wszystkich pochwał autorzy nie ustrzegli się wielu błędów. Liczba przeciwników na ekranie w pewnych momentach jest wręcz groteskowa. Tak jakby każdy z nich osobno wzywał posiłki. Wielokrotnie nie mogłem się od nich opędzić, nie było też mowy o ich ominięciu, bo zamknięte drzwi odblokowywały się dopiero, gdy wymordowałem ich wszystkich. Nie najlepiej poustawiane są też punkty zapisu. Zdarzało mi się powtarzać naprawdę długie fragmenty poziomów, nie wspominając o takich kwiatkach, jak wczytywanie gry w momencie, gdy obok mnie eksplodowała szyszka. Wielokrotnie też widziałem, że graficy ułatwiali sobie pracę techniką kopiuj/wklej, nie zmieniając elementów otoczenia. I szkoda, że Alma nie pożyczyła baterii do latarki od Alana Wake'a, bo snop światła jest tak słaby, że w ciemnych miejscówkach niewiele widać i kilka razy musiałem rozświetlać drogę, strzelając z karabinu. Nie są to jednak na tyle poważne błędy, by bardzo obniżyć ocenę F.3.A.R. Tym bardziej, że oprawa graficzna i dźwiękowa trzyma wysoki poziom. I nie jest to zabawka na jeden, a kilka wieczorów, bo każdą z misji można ukończyć wcielając się w truposza Fettela. Ma też jeden z najlepszych na rynku trybów kooperacji, dość zaskakujący multiplayer i sporo smaczków dla fanów serii. Cieszę się, że F.3.A.R. w końcu trafił na półki sklepowe, które uginają się pod wojennymi strzelaninami, bo brakowało na nich świeżego FPSa. Nie nastawiajcie się jednak na typowy horror, bo to przede wszystkim hardcore'owa strzelanina. ■■

OCENA **8.6/10**

+ SYCĄCA KAMPANIA, ORYGINALNY KOOP I MULTI
− SPORO DROBNYCH WPADEK I BŁĘDÓW

NIE TAK STRASZNY, JAK ORYGINAŁ, ALE „STRZELNIEJSZY"

THE ADVENTURES OF SHUGGY

▶ X360 (XBLA) // SMUDGED CAT // 800 MSP

Moje palce jeszcze nie zregenerowały się po kontuzjach, których nabawiłem się w czasie skoków w Super Meat Boy, a tymczasem nadciąga kolejny platformer. Może nie tak szybki i szalony, jak czerwony kawał mięcha, ale równie wymagający.

Głównym bohaterem The Adventures of Shuggy jest młodszy kuzyn Bruce'a Wayne'a. Nietoperzyk odziedziczył w spadku piękny, aczkolwiek nieco ponury zamek i musi w nim zrobić porządki, czyli zebrać kryształy w każdym z ponad stu pokoi – kilkadziesiąt z nich przygotowano z myślą o kooperacji dwóch graczy. We dwie osoby da się grać na jednej konsoli albo przez sieć. Zebranie kryształów nie będzie prostym zadaniem, gdyż poziomy zostały sprytnie zaplanowane, tak by gracze, co chwilę musieli wysilać szare komórki. Na początku trzeba nauczyć się perfekcyjnie wykonywać skok i unikać pułapek. Chwilę później okazuje się, że można obracać planszą, tak by jedna ze ścian zamieniła się w podłogę, co naturalnie otwiera nowe ścieżki. Oczywiście da się też wykorzystać prawa grawitacji w ten sposób, by kryształy spadały prosto do stojącego w miejscu bohatera. W późniejszych etapach przydaje się także linka z kotwiczką, która działa dokładnie tak samo, jak w kultowej serii Worms. Nietoperz będzie też zmniejszał się niczym w Super Mario Bros. Zresztą nawiązań do innych gier jest tu znacznie więcej. Wystarczy wspomnieć o Braid, w którym manipulowaliśmy czasem, albo drugiej części Echochrome, pozwalającej na tworzenie „klonów".

Wszystko to powoduje, że AoS to różnorodna, choć niezbyt odkrywcza platformówka. Jej komiksowy styl również nie zaskakuje, choćby po wymienionym we wstępie Super Meat Boy. I w sumie nic w tym dziwnego, bo producent gry ma w swoim dorobku jedynie minigry wydawane na Indie Games. Trochę mu brakuje do jakości tytułów z XBLA i dlatego oczekiwałbym niższej ceny. To całkiem solidna produkcja, bez wątpienia najlepsza w bibliotece Smudged Cat, ale nie zapłaciłbym za nią więcej niż 400 MSP. //**Fax**

5.7/10

FALLOUT: NEW VEGAS - HONEST HEARTS

▶ X360 (XBLA), PS3 (PSN) // OBSIDIAN // 800 MSP, 36 ZŁ

Przypomnijcie sobie DLC do Fallouta 3 i spróbujcie odpowiedzieć na pytanie: „Czy da się jeszcze gorzej?". Może i nie, ale Obsidian stara się jak może.

Akcja dodatku rozgrywa się w Dolinie Syjonu – dzikim obszarze nieopodal Vegas, zamieszkanym przez kilka rywalizujących plemion. Gracz trafia tam podejmując się zadania ochrony karawany i oczywiście koniec końców wplątuje się w lokalny konflikt. A czy posłucha rad pacyfisty Daniela, czy podąży za bezwzględnym Joshua Grahamem, zależy już tylko od jego widzimisię. Fabuła jest przyzwoita, choć zdecydowanie nie dorasta do najlepszych momentów New Vegas, nowi towarzysze nie są też równie interesujący co ekipa z Dead Money. Cieszy za to zmiana miejsca akcji na całkiem nowy, otwarty obszar świata, budzący skojarzenia z plemiennymi początkami Fallouta 2. W przeciwieństwie do poprzedniego DLC, bohater nie zostaje też z miejsca ogołocony z ekwipunku, choć w drodze do Syjonu obowiązuje ograniczenie wagowe. Za to w trakcie zabawy można skompletować całkiem niezły zestaw nowego złomu – gracze, którzy od dodatku oczekują przede wszystkim nowych elementów wyposażenia do głównej gry, nie zawiodą się.

Rozczarowanie czeka natomiast wszystkich, którzy mieli nadzieję, że Obsidian w końcu zapanują nad materią i dostarczą produkt dopracowany od strony technicznej. Niestety, HH to w tym względzie dramat. W testowanej przeze mnie wersji na PS3 animacja chrupała niemal bez przerwy, momentami zmieniając się w istny pokaz slajdów – ostatni raz widziałem coś podobnego 15 lat temu, na moim wysłużonym P90. O tym, że raz na jakiś czas gra potrafi ot tak, z głupia frant zawiesić się już nawet nie wspominam. Żeby jeszcze nagrodą za wyrozumiałość była ładna oprawa... Niestety, engine starzeje się z każdym miesiącem, skutkiem czego grafika jest zwyczajnie paskudna – mdłe tekstury, koślawo animowane modele i nieodzowne postacie o woskowych twarzach. Fani przeboleją i koniec końców powinni nieźle się bawić, ale mogło być zdecydowanie lepiej. //**DrMax**

5.0/10

TWO WORLDS II: CASTLE DEFENSE

▶ iPHONE, iPOD TOUCH, iPAD // REALITY PUMP // 7.99 / 9.99 Euro

Nietrudno domyślić się, że Two Worlds II: Castle Defense nie będzie miał zbyt wiele wspólnego z erpegiem na PS3 i X360, ale skoro odniósł on tak spektakularny sukces, to warto zarobić na jego marce. Produkcja naszego rodzimego Reality Pump to kawał solidnego rzemiosła w ramach standardowych zasad gatunku tower defense, dla wszystkich graczy, szukających mobilnego wyzwania.

Gra niby ma jakąś otoczkę fabularną, ale nie ma nad czym się rozwodzić. Wystarczy wiedzieć, że nasze zadanie nie polega na obronie jakiegoś zamku przed orkami, a mieszkającego w nim władcy. Obrońców rozmieszczamy na specjalnie przygotowanych do tego celu polach. Część z nich jest wyjątkowa i wzmacnia naszych żołdaków, występujących w wielu wariacjach. Do rycerzy stopniowo dołączają łucznicy, magowie oraz kapłani, a i sam monarcha nie siedzi bezczynnie „na tronie", biorąc udział w działaniach wojennych i sprzedając wrogom magicznego kuksańca. Ekipie trzeba za usługi zapłacić kasą, która zasili nasz skarbiec dzięki eliminacji sił wroga oraz pomyślnemu zakończeniu batalii. Groszem należy sypnąć także, by ulepszyć jednostki, teleportować je w inne miejsce na polu bitwy, a także wskrzesić pokonanych. W ten oto sposób otrzymujemy klasyczną, ale wymagającą strategicznego kombinowania grę tower defense. Szkoda tylko, że walki niepotrzebnie utrudnia brak podpowiedzi, jakie wojska dokonają szturmu w kolejnej rundzie. Jedynym kołem ratunkowym jest aktywna pauza, która pozwala nieco ogarnąć się w ogniu bitwy.

A ogień ten płonie dzięki świetnemu i bardzo klimatycznemu połączeniu trójwymiarowej i dwuwymiarowej grafiki, wiarygodnym odgłosom bitwy i genialnej muzyce zapożyczonej wprost od „dużego" Two Worlds II. No i oczywiście dzięki satysfakcji płynącej z kolejnych, okupionych krwią zwycięstw nad bezlitosną sztuczną inteligencją. Stąd też i wysoka ocena. Mimo wszystko gra mogłaby być nieco tańsza. //**Sushi**

8.2/10

MAGIC THE GATHERING DUELS OF THE PLANESWALKERS 2012

▶ X360 (XBLA), PS3 (PSN) // WIZARDS OF THE COAST // 800 MSP, 36 ZŁ

W dzieciństwie miałem krótki epizod związany z systemami karcianymi, choć była to fascynacja nie tyle związana z rozgrywaniem pojedynków, co oglądaniem obrazków na kartach. Miniaturowe dzieła sztuki przyciągały mnie jak magnes, ale z moich wyliczeń wynikało, że to wybitnie droga i niewdzięczna forma rozrywki.

Na szczęście Wizards of the Coast wyszli ze słusznego założenia, że skoro nawet w klocki LEGO teraz się gra, a nie je buduje, to i karcianki powinny przenieść się do wirtualnej rzeczywistości. Pomysł spodobał się fanom, którzy pobrali ponad pół miliona kopii Duels of the Planeswalkers. Teraz możemy zagrać w kontynuację. Co się zmieniło? Na dobrą sprawę niewiele. Cieszyć się powinni gracze nowi w temacie, bo tym razem postanowiono nauczyć ich zasad rozgrywki, a nie rzucać od razu na pożarcie rozszalałej i żądnej krwi SI. Z kolei hardcore'owcy docenią fakt, że będą mieli znacznie większą kontrolę nad swoją talią i nie będą musieli wydawać na starcie pieniędzy na kilkadziesiąt DLC, jak w poprzedniej części, bo rozszerzono zawartość gry oraz dorzucono dodatkowe tryby i multiplayer dla czterech graczy. Zasady rozgrywki naturalnie pozostały te same, co oznacza, że nadal trzeba wystawiać wojowników, rzucać zaklęcia i blokować knowania przeciwnika, by wyzerować jego pasek życia. Co wymaga strategicznego zacięcia i miłości do żmudnego kolekcjonowania kart. Nagrodą będzie satysfakcja ze zwycięstwa, które nie będzie proste, bowiem interfejs nie spełnia dobrze swojej roli. Każdą z mikroskopijnych kart trzeba powiększyć, żeby w ogóle zobaczyć, jakie ma właściwości. Poza tym przydałyby się choćby delikatne wodotryski graficzne. Owszem, rysunki są przepiękne, ale poza nimi nie ma tu nic. To samo mogę napisać o fabule, która sprowadza się tylko i wyłącznie do wprowadzenia. Niezrozumiały jest dla mnie też brak obsługi kontrolerów ruchu, które idealnie sprawdziłyby się w rozdawaniu kart. To bardziej rozszerzone wydanie niż nowa gra. //**Fax**

6.4/10

TRANSFORMERS: DARK OF THE MOON

MICHAEL BAY SPOKOJNIE MÓGŁBY SIĘ POD TYM PODPISAĆ

txt: GULASH

PS3 | XBOX 360

- WYDAWCA Activision
- PRODUCENT High Moon
- LICZBA GRACZY 1 (10)
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Włączyłem tę grę i pierwszą reakcją było – a gdzie jest kozacki Cybertron? Nie ma, to nie ta bajka. Miałem nadzieję na porządną strzelankę, autorzy gry już udowodnili, że potrafią robić gry z Transformersami, ale witamy w świecie realnym Mielu – tu się trzepie kabonę na licencjonowanym crapie. Gulash i tak jest wyrozumiały, dla mnie to całe 3/10

Zwykle wiemy, czego spodziewać się po grach na licencji filmów. O tak, przez lata nasza czujność nie została uśpiona i choć zmieniły się konsole, a produkowane hurtowo plaftormówki na licencji ze SNESa zastąpiły trójwymiarowe gry akcji, dalej wiemy, że jest większe prawdopodobieństwo na crap niż na porządną grę. Jak wypadło nowe Transformers?

Niestety, bardzo przeciętnie. Jest to o tyle zagadkowe, że ubiegłoroczne Transformes: War for Cybertron było bardzo udaną, śliczną i po prostu kozacką strzelanką. No ale nie była to gra na licencji filmu Michaela Baya, co może posłużyć za hint dla recenzenta. Moje zdziwienie wzbudził też fakt, że zarówno War for Cybertron, jak i Dark of The Moon firmuje ten sam developer – High Moon Studios. Sprawa wydaje się oczywista: mieli tylko rok na stworzenie nowej gry, a skoro do kin wchodzi film z przepotężną licencją, nie trzeba aż tak się przykładać.

I nie przyłożyli się. Po pierwsze gra wygląda gorzej niż ubiegłoroczne walki robotów. Oczywiście modele postaci są znakomite, ich animacji nie można wiele zarzucić, a efekty transformacji Autobotów i Deceptikonów w pojazdy wypadają nieźle, ale same levele są przygotowane bardzo kiepsko. Brzydkie tekstury, niska rozdzielczość, nic się na nich nie dzieje. Do tego dochodzi naprawdę bezpłciowy design misji, które polegają głównie na ostrzeliwaniu respawnujących się w oddali wrogich hord. Rozwal pięciu, poczekaj na kolejnych, powtórz dziesięć razy.

Gra często zachęca i sugeruje do transformacji w samochody, bo czasem trzeba przebyć sporą odległość do kolejnego celu misji. Ten element został skopany; samochód odbija się od przeszkód, potrafi zablokować się na kilka chwil, po pięciu minutach zacząłem kląć jak szewc. Poza tym zmiana w autko nazywa się teraz Stealth Mode; robot w tym trybie sieje mocniej z gnatów bez przeładowania, a do tego może przyjąć większą dawkę ołowiu przeciwników. A ponieważ na średnim poziomie trudności gra wcale nie jest łatwa, bo wspomniane hordy przeciwników dosłownie nie dają żyć, nagle okazuje się, że lepiej w ogóle nie transformować się w robota, który musi co jakiś czas zmienić magazynek w broni. Że co? Przecież powinno być zupełnie odwrotnie.

Dark of the Moon jest także grą o połowę krótszą niż War for Cybetron – można przez nią śmignąć dosłownie w pięć godzin, podczas gdy WfC trwała godzin kilkanaście. Roboty zmieniają się co misję, fabuły właściwie nie ma – to zlepek misji powiązanych narracją Optimusa Prime i videotelefonami z wojskiem. Sytuacji nie ratuje też prymitywny multiplayer z dwoma trybami. Z pewnością nie zabraknie partnerów do gry, bo marka jest silna i popularna wśród amerykańskich nastolatków, ale raczej nie zachwyci Was zespołowy deathmatch czy conquest – autorzy wycięli świetne escalation. Bobby Kotick jedyny raczy wiedzieć czemu.

POJDĘ NA SEANS W 3D **Mam nadzieję, że trzecia część filmu pozytywnie mnie zaskoczy – dwójka była tak głupia, że chciałem wyjść z kina. Nie zrobiłem tego tylko z miłości do Optimusa.**

Nie warto sięgać po Dark of The Moon, nawet jeśli macie na biurku figurkę Optimusa Prime. Lepiej jeszcze raz zagrać, tym razem w koopie w War for Cybertron – tam poszła cała miłość High Moon Studios do metalowych przyjaciół i nieprzyjaciół Ziemian. ■■

OCENA **5.0/10**

+ AUTOBOTY I DECEPTIKONY, GŁOSY Z FILMU
– BEZNADZIEJNE LEVELE, PRZEDŁUGIE LOADINGI, BRZYDKIE TO

BAYFORMERS PEŁNĄ GĘBĄ

RED FACTION: ARMAGEDDON

MARSJAŃSKA MASAKRA DZIAŁKIEM MAGNETYCZNYM

txt: SASORI

PS3 | XBOX 360

- WYDAWCA THQ
- PRODUCENT Volition Inc
- LICZBA GRACZY 1 (4)
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Lubię tą serię – to hardkorowe, nieco siermiężne i twarde science-fiction, którego wcale tak wiele nie ma na konsolach. Armageddon to porządna strzelanina i na pewno lepsza gra niż tak promowany przez THQ Homefront. Myślę, że problemem Red Faction jest brak wyrazistego bohatera, swego rodzaju poster boya, który mógłby być „twarzą" gry i w ten sposób trafić lepiej do świadomości potencjalnych klientów. Darius Mason może jest i spoko, ale czy wiedzieliście, że jest głównym bohaterem, albo czy jego los wzbudził Wasze zainteresowanie? Tak myślałem. 7/10

Jest taka dziwna siła, która zmusza mnie do regularnych powrotów na wykreowanego przez Volition Marsa. Siła ta nazywa się Gulash i jest naczelnym niniejszego pisma, ale – żebyśmy mieli jasność – w żadnym wypadku nie zamierzałem narzekać. Red Faction to interesująca seria, która zmienia oblicze jak chyba żadna inna. Pierwsze dwie odsłony były FPSami, trzecia, którą miałem przyjemność recenzować przed dwoma laty, wykonała ostry zwrot i przeobraziła się w kapitalnego sandboksa. Połączenie otwartego świata ze znakiem firmowym serii, czyli nieskrępowaną demolką, było strzałem w dziesiątkę. W najświeższej części Red Faction, zatytułowanej łobuzersko Armageddon, rozbudowana rozwałka tradycyjnie powraca, cała reszta zalicza jednak ponowną woltę. To kolejna próba odnalezienia własnej tożsamości, czy po prostu ułańska fantazja twórców? Trudno powiedzieć, choć wydaje mi się, że po seriach oczekujemy właśnie stabilności. Dlatego pamiętający RF: Guerrilla (a w szczególności jej fani) muszą sobie wziąć do serca informację, że Armageddon sandboksem nie jest.

Armageddon przenosi nas o 50 lat w przyszłość względem poprzedniej części, a głównym siewcą zniszczenia jest Darius Mason, wnuk bohatera RF: Guerrilla. Trzeba przyznać, że facet ma wielki talent do pakowania się w bigos. Najpierw, przez swoją niekompetencję, nie daje rady powstrzymać terrorystycznego ataku na terraformer. W efekcie tej katastrofy mieszkańcy Marsa są zmuszeni do zejścia do podziemi planety, ponieważ jej powierzchnia, nękana tornadami i tego typu przyjemnościami, stała się niemal niezdatna do zamieszkania. Kilka lat po tym osiągnięciu, Darius zabłysnął ponownie – tym razem dając się podstępnie zmanipulować, przyłożył rękę do uwolnienia hordy paskudnych obcych na umęczonych kolonistów. Dzielny chłopak, powinien organizować u nas Euro 2012.

KOLOROWE ADHD

Wybryki Dariusa mają bezpośrednie przełożenie na formę rozgrywki RF:A. Otwarte przestrzenie Marsa zostały zastąpione klaustrofobicznym systemem jaskiń, pieczar i tuneli, dlatego kamera podjechała nieco bliżej postaci. Oczywiście, w miarę rozwoju opowieści przyjdzie nam wyjrzeć kilka razy na powierzchnię, zaś część jaskiń ma naprawdę imponujące rozmiary, o wolności eksploracji świata trzeba jednak zapomnieć. Rozgrywka stała się zupełnie liniowa i przez całą grę jesteśmy prowadzeni za rączkę, różnorakie zaś zadania sprowadzone zostały właściwie tylko do jednego: eksterminacji obcego ścierwa. Wspomniane ścierwo, czy jak chcą twórcy – „Plaga", przypomina skrzyżowanie potworów Hansa Gigera z pudełkiem fluorescencyjnych farbek i występuje w kilku dość oklepanych formach. Jest mały miłośnik siekania ostrzami po kostkach oraz jego większa wersja siekająca po głowie. Jest kilka rodzajów zmutowanych pasikoników, które umiłowały sobie plucie kwasem i kulami energii. Do tego obowiązkowe bydlę, które zwykle ogranicza się do głośnego tupania i żarcia ołowiu, jest też robal teleportujący się gdzie popadnie. Całe towarzystwo (z wyjątkiem bydlaka) cierpi na zaawansowane ADHD i co rusz zmienia pozycję, skacząc na wszelkie płaskie powierzchnie, ze wskazaniem na ściany, sufity i ten skrawek podłogi, nad którym akurat wisi tyłek Dariusa. Zdarza się, że z podłoża wyrastają wielkie szpony, które trzeba rozwalić, bo ich obecność wzmacnia obcych oraz zagraża Masonowi spo-

PO PIERWSZE Priorytetowym celem do rozwałki są kokony obcych, które nieprzerwanie spawnują przeciwników. Zdarza się, że obcy zasłania taki kokon własnym ciałem. Mała rzecz, a cieszy. Gdyby takich drobiazgów było więcej...

RUINY W ramach walki z drugim obiegiem, R:FA wyposażono w tryb Ruin, do którego kod znajduje się w pudełku z grą lub jest do kupienia w sieci. Polega on na rozwalaniu jak największej ilości rzeczy w możliwie najkrótszym czasie.

SIANO Za zbieraną z rozwalonych budynków oraz pochowaną po kątach walutę można kupić Dariusowi nowe perki. Są takie odpowiedzialne za większą siłę ognia, szybsze przeładowanie czy zwiększające pasek zdrowia.

radycznie wystrzeloną kulą energii. Pominąwszy kilku bossów to już wszystko, niestety. Przeciwnicy zachowują się mocno schematycznie i występują w takich ilościach, że czasem ich eksterminacja wydaje się po prostu nużąca. Niebagatelny na to wpływ ma fakt, że kolejne etapy gry to właściwie seria komnat wypełnionych po brzegi obcymi.

Zamiast sandboksa mamy więc strzelankę, wypada przeto przyjrzeć się elementowi dla strzelanek najważniejszemu – zestawowi zabawek do eksterminacji przeciwników. Oprócz wszechobecnych standardów w postaci shotguna, pistoletów, karabinów i tak dalej, dostajemy w ręce bardziej unikatowy ekwipunek. Powraca znany z poprzedniej części młot, służący zarówno do rozbiórki budynków jak i samych obcych. Wraca również Nano–strzelba, z której strzał obraca w chmurę atomów każdą (prawie) materię, jaką trafi. Z nowości pojawiła się spluwa strzelająca czarnymi dziurami oraz giwera magnetyczna, wystrzeliwująca dwa potężne magnesy. Służyć to może do zwalania przeciwnikom budynków na głowy lub wysyłanie pokrak na szybkie, niekontrolowane spotkanie z sufitem czy jakimkolwiek innym, najlepiej ciężkim przedmiotem, z którym „skleimy" patafiana. Możliwości jest sporo i niejedna potyczka nabierze rumieńców dzięki zabawie z magnesami.

Samo strzelanie jest bardzo przyjemne, bowiem czuć moc niesionego przez Masona żelastwa. Przeciwnicy nacierają falami, część z nich lokuje się gdzieś daleko, inni skaczą po flankach bohatera, reszta zaś pędzi zygzakami ku zwarciu. Wymusza to częstą zmianę uzbrojenia, na szczęście przechodzenie z giwery na giwerę jest bardzo gładkie, dzięki czemu dobieranie odpowiednich zabawek do zmieniającej się jak w kalejdoskopie sytuacji jest solidnym źródłem miodu.

ARMAGEDDON PRZENOSI NAS O 50 LAT W PRZYSZŁOŚĆ WZGLĘDEM POPRZEDNIEJ CZĘŚCI, A SIEWCĄ ZNISZCZENIA JEST DARIUS MASON, WNUK BOHATERA RF: GUERRILLA

ŹRÓDŁO DZIEGCIU

Poważnym minusem gry jest kiepskie wyważenie jej rytmu. Wycinanie w pień obcych potrafi być zabawne, ale zdecydowanie za mało jest tutaj akcji przerywnikowych. Jasne, zdarzają się momenty, w których można pochodzić w egzoszkielecie lub pilotować pojazdy latające czy mechy, jednak zdecydowanie zbyt wielki ciężar został położony na sieczkę. Przedłużające się korytarze, w których co rusz zalewani jesteśmy kolejnymi falami jednakowych przeciwników, szybko stają się po prostu nudne. Apogeum tego problemu stanowi końcowa faza gry, podczas której na bohatera rzucona jest tak wielka liczba obcych, że w głowie zaczynają świtać podejrzenia o sztuczne przedłużanie rozgrywki. Dziwne jest również to, że najjaśniejszy punkt serii Red Faction, czyli dewastowanie otoczenia, w wielu miejscach jest wręcz pominięty. Nie raz podczas użerania się z falami wrogów brakowało mi możliwości zrzucenia im na łby jakiegoś budynku lub unicestwienia podłogi, na której stoją. Wszystko dlatego, że (nie wiedzieć czemu) akcja danego etapu miała miejsce pośród niezniszczalnych skał. W tych momentach gry nie da się korzystać z kapitalnego działka magnesowego ani z Nano Forge, czyli możliwości odbudowy zniszczonych elementów otoczenia – które walkom w terenach zabudowanych nadają unikalnego szlifu.

Red Faction: Armageddon to nie jest gra wybitna, która ląduje o półkę niżej ze względu na jakieś poważne błędy czy słabiak z jednym, genialnym pomysłem. Walka jest przyjemna, ale kiepsko wyważony jest jej rytm, co potrafi znużyć. Silnik odpowiedzialny za zniszczenia jak zwykle się wyróżnia, za mało jest jednak wyeksponowany. Wreszcie oprawa wizualna, która miejscami potrafi postraszyć rozmazanymi teksturami, w innych momentach przyprawiała mnie o opad szczęki. Postacie wyglądają przeciętnie, ale animacja przez cały czas zachowała płynność. Są świeże pomysły w postaci odbudowywania zniszczonych elementów otoczenia czy zabaw z fizyką, trzeba jednak robić sobie co jakiś czas przerwy, by uniknąć monotonii. W sumie wychodzi... no, dobra gra. ■■

OCENA 7.0/10

+ ROZWAŁKA, SOLIDNE WYKONANIE
– ŹLE WYWAŻONA, MIEJSCAMI NUDNA
VOLITION TRZYMAJĄ POZIOM

Zmutowana horda

Singlowa kampania to oczywiście nie wszystko. Tryb wieloosobowy jest tylko jeden, ale za to dostarczający konkretnej dawki wrażeń. „Infestation" to kolejna mutacja girsowej „Hordy", w której od jednego do czterech graczy może stawiać czoła niezliczonym falom przeciwników. Wygodne jest to, że pomiędzy rundami można dowolnie dobierać sobie ekwipunek oraz umiejętności postaci. Sama zabawa sprowadza się do obrony jakiegoś przyczółka i odbudowywania go co jakiś czas za pomocą Nano Forge. Gra nie wymusza akcji zespołowych – dobry ramboid też sobie poradzi.

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

NA TRONIE Oczywiście każdy ma swój prywatny ranking, a o gustach się nie dyskutuje. Ale przyjmując statystyki strony GameRankings, która od lat zbiera oceny z najbardziej liczących się internetowych serwisów i papierowych magazynów, Ocarina of Time to najlepiej oceniana gra video, jaka kiedykolwiek ujrzała światło dzienne.

ŻYROSKOPY Mierząc z broni miotających oraz w widoku FPP, można (ale nie trzeba!) poruszać całą konsolą, a nie tylko analogiem.

EFEKT 3D Często oznacza wolniejszą animację, ale tutaj cierpi akurat rozdzielczość.

OFICJALNIE NAJLEPIEJ OCENIANIA GRA WSZECH CZASÓW JESZCZE LEPSZA

txt: KAXI

NINTENDO 3DS

- WYDAWCA Nintendo
- PRODUCENT Grezzo
- LICZBA GRACZY 1
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: To niesamowite, jak technologia gier video zasuwa do przodu. Gdy grałem w Okarynę ładnych kilka lat na Nitnendo 64, niespodziewałem się, że kiedyś stanie u mnie telewizor większy niż 32 cale i wyświetlający grafikę w HD. A już na pewno nie wyobrażałem sobie, że będę mógł w gry o jakości Ocarina of Time zagrać na przenośnej konsoli. I oto jest – wielbiona przez niemal wszystkich przygoda Linka wspaniale sprawdza się na 3DS; podoba mi się w niej absolutnie wszystko – od oprawy, przez design. Warto zagrać, by docenić geniusz. 10/10

W momencie swojej premiery, Ocarina of Time była perełką technologiczną i designerską. Pamiętajcie, że była to pierwsza w historii Zelda w trzech wymiarach. Zachwycała otwartym światem, wymagającymi labiryntami, podróżami w czasie, systemem dnia i nocy oraz całą masą innych rozwiązań, które dziś uważamy za naturalne.

WIEKOWA REWOLUCJA

Wystarczy powiedzieć, że OoT wyznaczyła standard dla serii, który nie zmienił się przez kolejne naście lat i dopiero nadchodząca na Wii The Legend of Zelda: Skyward Sword ma zerwać z utartymi schematami. Będziecie więc ponownie przemierzali rozległe Hyrule, zbierali artefakty oraz odwiedzali wielopoziomowe labirynty, gdzie znajdziecie broń (bomby, bumerang, łuk...), którą następnie użyjecie podczas starcia z bossem.

Dziś trudno grę nazwać rewolucyjną, ale z drugiej strony nie sposób przyznać, że rozgrywka w OoT broni się wciąż po trzynastu latach. Pod pewnymi względami nawet zyskała, niczym wino, na upływie czasu, gdyż skomplikowanymi labiryntami i nikłą liczbą podpowiedzi wyróżnia się na tle współczesnych produkcji. Nintendo wprawdzie wprowadziło system podpowiedzi w formie filmików, ale trzeba znaleźć punkt, gdzie można je uruchomić, więc nie są splecione nierozerwalnie z rozgrywką. I bardzo dobrze; lepiej nie mieszać za dużo w formule gry (niemal) idealnej.

HYRULE WYPIĘKNIAŁO

Krótko po zapowiedzi Ocarina of Time 3D rozgorzała dyskusja, czy będzie to remake z prawdziwego zdarzenia, czy może jedynie tania konwersja. Mogę teraz z ulgą powiedzieć, że sprawdził się ten pierwszy scenariusz. Najbardziej zauważalną zmianą jest nowa oprawa graficzna. Nintendo wespół ze studiem Grezzo (developer) poprawiło obiekty postaci, zwiększyło paletę kolorów, podciągnęło tekstury i dodało kilka efektów, by gra wyglądała przyjemniej przy włączonym 3D. I co najważniejsze, wnętrza budynków, wcześniej prerenderowane, teraz są w pełnym, kolorowym i ślicznym trójwymiarze. Muszę jednak podkreślić, że choć Okaryna wygląda dużo lepiej niż na N64, nie jest to na pewno żaden pokaz możliwości 3DS – prosta architektura większości lokacji pozostała bez zmian.
O podpowiedziach video już wspomniałem, zremasterowano również ścieżkę dźwiękową oraz dodano jeden nowy utwór, specjalnie na tę okazję nagrany z udziałem orkiestry.
Najbardziej chyba znaczącą zmianą jest jednak wykorzystanie dolnego ekranu do zarządzania ekwipunkiem. Szybki dostęp do bomb, butelek, procy i reszty majdanu to spora zaleta.
W końcu też żelazne buty są zwykłym przedmiotem, a nie elementem stroju Linka, co bardzo przyśpiesza ich użycie. Ułatwia to też poruszanie się po znienawidzonej przez wielu Water Temple, która swoją drogą przeszła mały remont, by być trochę przyjaźniejszą dla graczy.

URATUJ KSIĘŻNICZKĘ

Ocarina of Time 3D zawiera ponadto tryby Boss Rush i Master Quest. Ten pierwszy to, jak sama nazwa wskazuje, pojedynki z bossami z głównego wątku. Drugi zaś to ta sama przygoda jeszcze raz, ale z przemodelowanymi i znacząco utrudnionymi labiryntami. Czyli coś dla tych, którzy Okarynę znają na pamięć. Szkoda tylko, że oba tryby są dostępne dopiero po ukończeniu gry.

Istnieją dwa powody, dla których OoT 3D nie dostanie ode mnie wyższej oceny. O problemach z 3D piszę w ramce. Drugim zaś jest system zapisywania stanu gry, który nie zmienił się niestety od 1998 roku. Oznacza to, że po ponownym uruchomieniu gry zaczniecie albo na początku rozpoczętego labiryntu, albo w domu Linka. I czekać Was będzie trochę kilometrów do zrobienia, by dostać się do miejsca, w którym przerwaliście rozgrywkę.

Pomimo tych dwóch niedociągnięć, Ocarina of Time 3D to świetna inwestycja i obecnie najlepsza gra dostępna na nowym handheldzie Nintendo. Fani na pewno z chęcią popatrzą na odświeżoną grafikę i ukończą Master Quest, a nowi mają okazję nadrobić zaległość i przekonać się, dlaczego Okaryna Czasu dzierży tytuł najlepszej gry video w historii. ■■

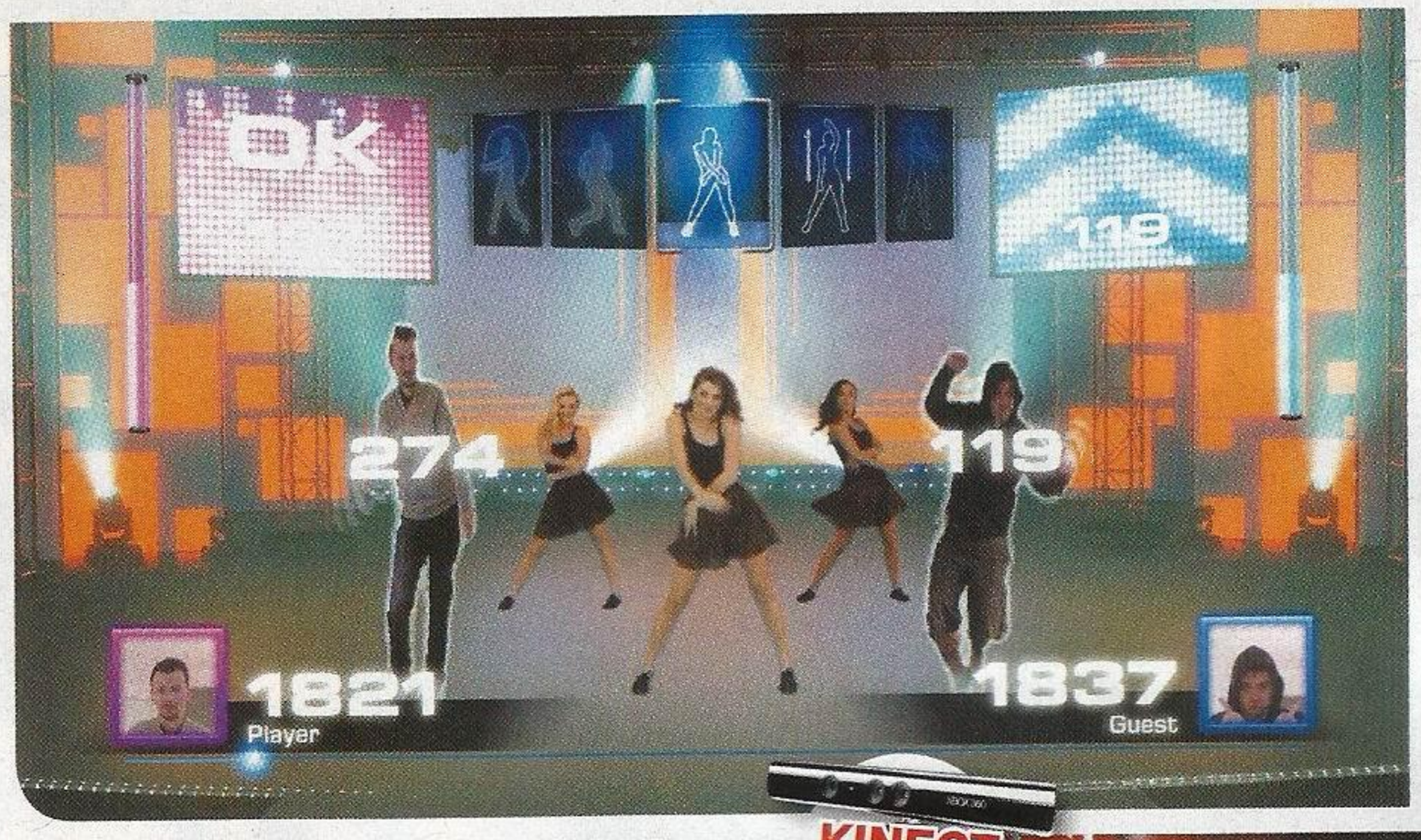
OCENA 9.0/10

+ PODRASOWANA GRAFIKA, BONUSY, WIELE POPRAWEK
– NIŻSZA ROZDZIELCZOŚĆ W 3D, ARCHAICZNY SYSTEM SAVE'ÓW

NIE KONWERSJA, A PEŁNOPRAWNY REMAKE

3D or not 3D?

Efekt 3D w Zeldzie ma swoje zalety jak i wady. Na pewno został zaimplementowany do gry profesjonalnie. Uczucie głębi jest rewelacyjne, a w przypadku drobnych obiektów unoszących się w powietrzu (Navi, pióra kurczaków itp.) udało się osiągnąć efekt „wychodzenia" z ekranu. Grałbym pewnie cały czas z włączonym 3D, gdyby nie to, że oznacza to niższą rozdzielczość! Pojawiają się nieprzyjemne ząbki, a małe i odległe obiekty zaczynają nieprzyjemnie migotać. W rezultacie OoT 3D wygląda ładniej... w 2D. Mimo to nie odmawiałem sobie tej przyjemności i przesuwałem suwak 3D do góry, gdy tylko miała odpalić się jakaś scenka przerywnikowa.



LET'S DANCE WITH MEL B.

KINECT DLA XBOX360 WYMAGA

JESZCZE KILKA TAKICH GIER I OTWORZYMY SZKOŁĘ TAŃCA Z NEO PLUS

txt: FAX

XBOX 360

- WYDAWCA BlackBean
- PRODUCENT LightingFish
- LICZBA GRACZY 1-8
- PREMIERA już jest
- DOZWOLONE OD 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MÓD
DESIGN

GULASH: A więc jednak można tańczyć we dwie osoby jednocześnie z wykorzystaniem Kinecta? To pierwsza gra taneczna, która coś takiego oferuje. Wybór kawałków jest świetny i można wspólnie poskakać z ukochaną/ukochanym w kilku trybach. Ogólnie udana gra i jeśli ktoś ma ochotę – śmiało. 7+10

W 2005 roku Will Smith wcielił się w postać Hitcha Hitchensa w filmie „Najlepszy doradca przeciętnego faceta" i szkolił swoich klientów w trudnej sztuce zdobywania kobiecych serc. Przypadkiem obejrzałem ten film przed moim ślubem i całe szczęście, że zapamiętałem poradę Hitcha odnośnie tańca. Kroczek w lewo, kroczek w prawo i koniecznie ręce blisko ciała. Bez dodatkowych, niepotrzebnych ruchów. Efekt? Po weselu goście mówili mi, że świetnie tańczę. Czy podobnego zdania była Mel B?.

ZATAŃCZ ZE MNĄ

Wytańczyłem mnóstwo osiągnięć w Dance Central, więc z przyjemnością sprawdziłem na parkiecie Let's Dance with Mel B. Skoro Mielu poradził sobie z byłą wokalistką Spice Girls w zestawach ćwiczeń, to ja mogłem zatańczyć. Melanie Brown przywitała mnie zaraz po uruchomieniu gry, zasłaniając połowę ekranu gigantycznym biustem. Opowiedziała o trybach gry i oślepiła bielą zębów. Niewiele usłyszałem z jej tłumaczeń, bo mówi równie wyraźnie jak Wayne Rooney, ale rozumiem, że jej pseudonim ma nakręcić sprzedaż gry. W sumie trochę niepotrzebnie, bo Let's Dance samo broni się kilkoma fajnymi pomysłami. Jak choćby trybem Survival, znanym z bijatyk. To ciąg piosenek, które trzeba wytańczyć na odpowiednio wysokim poziomie, by nie zobaczyć napisu Game Over. Wiadomo, że gracze kochają wyzwania i będą zdobywać gwiazdki w rankingach, choćby mieli paść z wycieńczenia. Doskonale też sprawdza się zabawa dla dwóch osób. Co ważne, drugi gracz może zatańczyć bez konieczności rozpoczynania utworu od początku. Let's Dance nie wymaga też aż tak wiele miejsca, jak Virtua Tennis 4.

Nic dziwnego, że gra jest reklamowana jako zabawka imprezowa, skoro pozwala bawić się aż ośmiu tancerzom. Naturalnie nie równocześnie, gdyż maksymalnie „grają" dwie osoby, ale każdy zaczyna zabawę od pozowania do zdjęcia, dzięki czemu nie trzeba żmudnie wpisywać aż tylu ksywek. Przygotowano tu zmagania każdy na każdego i zliczanie punktów w wyzwaniach zespołowych. Dance Dance Revolution i Dance Central nie oferowały takich opcji. Poza tym na ekranie widać nie tylko tancerzy, ale i graczy, którzy prezentują się zdecydowanie lepiej niż w Michael Jackson: The Experience. Niestety zabrakło kariery dla samotników, choć wynagradza to Survival. Mimo wszystko szkoda, że gry muzyczne z instrumentami doczekały się najróżniejszych trybów fabularnych, a taneczne nadal są tak biednie traktowane.

CHA IN DA FACE

Tak się złożyło, że pierwszy raz wyszedłem na wirtualny parkiet rozmawiając przez telefon i dlatego od razu zauważyłem, że gra bardzo dużo wybacza. Być może nawet za dużo. Tyle, że Let's Dance nie ma tak dobrych samouczków, jak Dance Central, więc lepiej nie narzekać. Owszem, najpierw należy opanować poszczególne ruchy, a później całe układy, ale rysunki pokazujące ruchy ciała nie są zbyt dokładne. Sytuację ratują prawdziwi tancerze. Lepiej patrzeć na nich niż na ikony, by poprawnie wytańczyć utwór. A jest ich całkiem sporo, bo aż 28. Znajdziecie tu tak rozpoznawalne kawałki, jak „Don't Cha", „In Da Club", „Poker Face", czy „The Rockafeller Skank". Na potrzeby gry wykupiono znane licencje i goście na imprezie z pewnością będą dobrze się bawili przy utworach takich artystów, jak Rihanna, Fergie, David Guetta, Chumbawumba oraz Maroon 5, choć kilku wykonawców było dla mnie dość zagadkowych i nawet Wikipedia nie wyjaśniła mi, kim oni są. Najważniejsze, że muzyka jest różnorodna. To samo dotyczy stylów tanecznych; pojawiają się tańce latynoskie, klubowe, a nawet układy rodem z musicali.

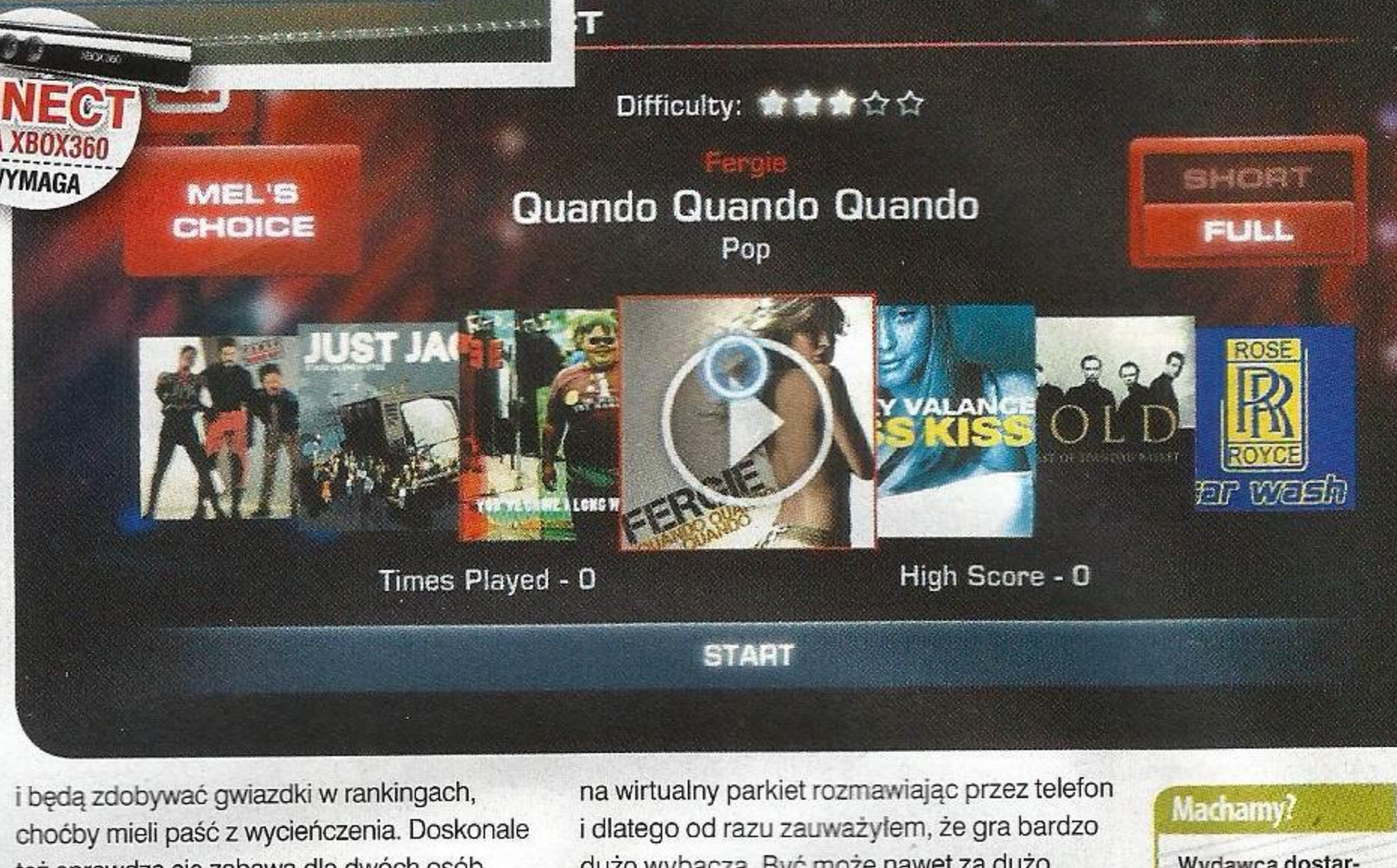
Pozycja Dance Central pozostaje niezagrożona, ale Let's Dance to druga gra taneczna na Kinect, którą warto sprawdzić. Udział Mel B jest w niej znikomy i niepotrzebny, nie ma jej nawet na okładce. Wolałbym, żeby zamiast na „znane" nazwisko pieniądze zostały wydane na dopracowanie grafiki, bo dyskoteki w remizach strażackich mają czasami lepszą oprawę. Mimo wszystko warto zatańczyć, także z uwagi na multiplayer. ■■

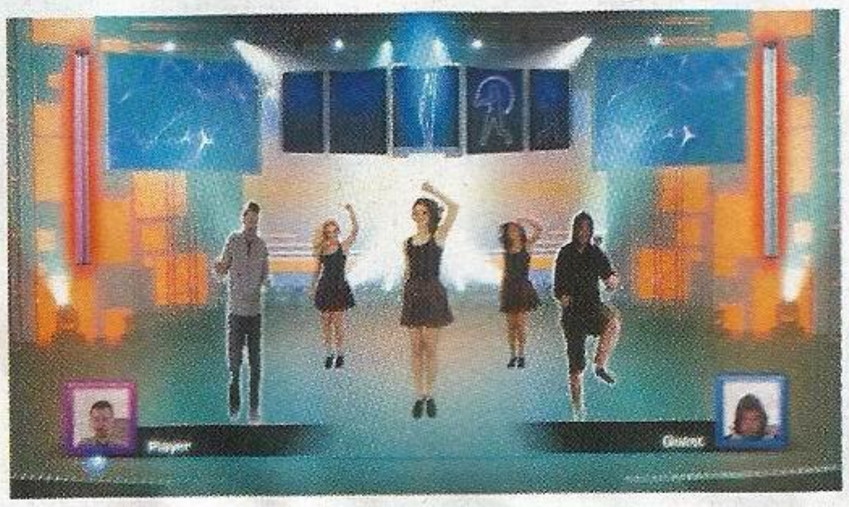
OCENA 7.0/10

+ SURVIVAL, TRYB DLA DWÓCH GRACZY, UTWORY
– GRAFIKA, BRAK SAMOUCZKÓW, KINECT OSZUKUJE

WIĘCEJ NIŻ KROCZEK W LEWO, KROCZEK W PRA

SPECIAL GUEST STAR Mielu w tym miesiącu nie kinectował, ale nie mogłem nie zaprosić go do wspólnego tańca. Jak widzicie, bardzo ucieszył się z tej propozycji.





TANIEC Z GWIAZDAMI Układy wymagają od gracza dobrej koordynacji, ale Kinect jak to Kinect, nie zawsze radzi sobie najlepiej z wyłapywaniem ruchów.

Machamy?

Wydawca dostarczył nam jedynie wersję na konsolę Xbox 360, ale gra została wydana również na PlayStation 3 i Wii. Tylko co to za taniec, skoro można siedzieć na kanapie i machać rączkami? W naszych recenzjach Michael Jackson: The Experience w poprzednich numerach NEOplus pisaliśmy, że to kiepski pomysł. Jeżeli będzie okazja, to napiszemy o Let's Dance with Mel B na Wii i PS3, machając kontrolerami, a nie tańcząc.

ALICE: MADNESS RETURNS

txt: DrMAX

PS3 | XBOX 360

- WYDAWCA **EA**
- PRODUCENT **Spicy Horse**
- LICZBA GRACZY **1**
- PREMIERA **już jest**
- DOZWOLONE OD **18 lat**

GRAFIKA ■■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□□
DESIGN ■■■■■■■■■□□

FAX: Najpierw Alma, teraz Alicja. Obie z lekka szurnięte, o morderczych i sadystycznych skłonnościach, mylące świat rzeczywisty ze swoimi urojeniami. Przypadkiem poznałem je w tym samym miesiącu i wolałbym herbatkę i ciastka z Alicją niż psychopatyczny poród z Almą. Nie tylko ze względu na wrażenia estetyczne, a skoro o nich mowa, to projekty poziomów zasługują na podziw i powinny być przykładem na wykładach w szkołach dla przyszłych developerów. Spodobał mi się surrealistyczny klimat przygód Alicji, a jej noża nie powstydziłby się Dante. Wyjątkowa i warta polecenia gra. 8/10

CHODŹ, OPOWIEM CI BAJECZKĘ

Była sobie dziewczynka o imieniu Alicja, która lubiła uciekać od otaczającej ją szarej rzeczywistości do świata fantazji, zamieszkanego przez czarodziejskie stwory. Tutaj wszystko było niecodzienne – uśmiechnięty kot przemawiał ludzkim głosem, gąsienica pykała fajkę, a susły i zające poiły się w najlepsze herbatą. Niestety, pewnego razu zły pożar pożarł mamę i tatę Alicji, a ona sama została uwięziona w świecie ułudy, ktory w niczym nie przypominał już sympatycznego miejsca, jakie znała z dzieciństwa. Zmuszona do walki o przetrwanie, rozpoczęła krwawą krucjatę, brodząc w truchłach bajkowych stworzeń, by w końcu stanąć zwycięsko w deszczu krwi i flaków demonicznej Królowej Kier. Hej, czemu płaczesz? Nie uciekaj! Nie doszedłem jeszcze do najlepszej części...

WSZYSCY MAMY TUTAJ BZIKA

Fabuła Madness Returns jest bezpośrednią kontynuacją wydarzeń z American McGee's Alice, która sama w sobie była niejako sequelem klasycznej powieści Lewisa Carolla. Ponieważ już pierwsza część gry przedstawiała Krainę Czarów w krzywym, zachlapanym krwią zwierciadle, tym razem autorzy musieli pójść jeszcze dalej. I poszli – z Alicji zrobiła się w międzyczasie wyrośnięta pannica, wskutek czego dojrzały także jej zaburzenia umysłowe. Świat fantazji dziewczęcia nigdy wcześniej nie był tak popaprany, właściwie stanowi ruinę krainy znanej z poprzedniej części. Wszystko spowija czarna, smolista substancja, z której gramolą się groteskowe stworzenia, częste są także elementy steampunkowe. Ciśnie się na usta stwierdzenie, że cała koncepcja na kilometr pachnie Timem Burtonem, tyle że jego wersja Alicji była mimo wszystko bardziej „sympatyczna". W grze elementy czarnego humoru pojawiają się z rzadka i są raczej subtelne, a opowieść o dziewczynie desperacko próbującej ocalić swój umysł podana jest na poważnie, a momentami nawet drastycznie. Mimo to atmosfera nigdy nie staje się przesadnie ciężka i przygnębiająca, zwłaszcza że fabuła przedstawiona jest w sposób nienachalny, przez większość czasu stojąc grzecznie w cieniu i oddając pola samej rozgrywce.

W GŁĄB KRÓLICZEJ NORY

A skoro już o rozgrywce mowa, Alice jest dość nietypową jak na dzisiejsze czasy mieszanką platformówki i gry akcji – ot, takie nieślubne dziecko Banjo & Kazooie i God of War wychowywane przez przygodną strzelankę TPP. Sekwencje skakania po platformach i zbierania świecidełek regularnie przeplatają się z walką, a za dodatkowe urozmaicenie robią pojawiające się od czasu do czasu przerywniki, np. zagadki logiczne (proste i dające się ominąć), wklepywanie nutek w stylu Guitar Hero, czy sympatyczne odniesienia do klasyków 2D (od Mario po R-Type). W przeciwieństwie do pierwszej części, gra tym razem nie rozgrywa się tylko w Krainie Czarów, co jakiś czas wyskakując do świata rzeczywistego, choć któż może z cała pewnością orzec co w tej opowieści jest rzeczywiste. Te ostatnie stanowią zresztą najmniej emocjonujące momenty w grze i sprowadzają się zazwyczaj do przebiegnięcia z punktu A do punktu B, czytając po drodze parę linijek tekstu. Tym niemniej, widać, że autorzy starali się jak mogli urozmaicić zabawę, choć gracze z ADHD albo po prostu przyzwyczajeni do bardziej „współczesnego" tempa, mogą poczuć się lekko znużeni – zwłaszcza, że gra do krótkich nie należy. Jeśli jednak ktoś czule wspomina czasy PS One/PS2 i chciałby przypomnieć sobie tytuły w rodzaju Soul Reaver, nie powinien się rozczarować.

Dwie podstawowe czynności, czyli skakanie po platformach i walka, nieźle sprawdzają się w praniu, choć nie obyło się bez sporadycznych czkawek. W przemierzaniu wykręconych poziomów pomaga Alicji pokaźny zestaw umiejętności – nasza zwichrowana heroina potrafi wykonać piruet, pełniący tu

JEJ STYL Oprawę urozmaicają drobne smaczki – wykonując unik, Alicja zmienia się na moment w chmarę motyli, a w specjalnym trybie Histerii całe otoczenie przybiera kontrastowy biało-czerwony odcień.

ILE TY WŁAŚCIWIE MASZ LAT? Niech czytający te słowa rodzice nie mają wątpliwości – to nie jest gra dla Waszych pociech. Mimo bajkowego klimatu, pełno w niej niepokojących scen, a i wulgaryzmów nie zabrakło.

REWIA MODY W każdej odwiedzanej krainie Alicja występuje w innej, pomysłowo zaprojektowanej sukience. Jakby ktoś był ciekaw, nowe kiecki dostępne są już w formie DLC. Ot, znak czasów.

rolę podwójnego skoku, a także pokonywać spore odległości lotem szybującym. Z kolei zdolność zmniejszania się wydatnie pomaga w znajdowaniu tajnych przejść i platform niewidzialnych dla „dużych ludzi". Wszystkie te sztuczki trzeba po jakimś czasie mieć w małym palcu, bo późniejsze poziomy zaprojektowano z dość sadystyczną inwencją i o zgon w przepaści nietrudno. Dobrze przynajmniej, że bohaterka po feralnym skoku automatycznie odradza się na ostatnio dotkniętym skrawku stałego lądu. Natomiast walce udaje się sztuka nad wyraz rzadka – płynne połączenie siekaniny a la Kratos z walką na dystans i faszerowaniem wrogów... no, ołowiem to może niekoniecznie, bo głównie pieprzem i herbatą. Alicja bez większego problemu namierza wrogów, a w podbramkowych sytuacjach z pomocą przychodzi możliwość szybkiego uniku. Arsenał składa się co prawda zaledwie z czterech broni, ale za to każda z nich ma bardzo konkretne zastosowanie i można płynnie przeskakiwać pomiędzy poszczególnymi typami oręża – przejście z ostrzału młynkiem do pieprzu (robiącym tu za karabin maszynowy) do szlachtowania nożem nie nastręcza żadnych trudności. Oprócz wspomnianej dwójki, zdobywanej niemal na samym początku, później pojawia się jeszcze konik na patyku, pełniący rolę maczugi oraz czajnikowy granatnik. Wszystkie bronie można także ulepszać za cenę znajdowanych wszędzie zębów. Ogólnie rzecz biorąc, zarówno eksploracja, jak i walka dostarczają sporej porcji frajdy. Szkoda tylko, że czasami dają o sobie znać irytujące niedoróbki – Alicja potrafi zaciąć się na elemencie otoczenia, uniki nie zawsze działają dokładnie tak jak powinny, zaś niewidzialne ściany umieszczono czasem w zadziwiająco nieodpowiednich i frustrujących miejscach.

PO DRUGIEJ STRONIE LUSTRA

Grafika w Alicji stanowi bardzo ciekawy przypadek.

ALICE JEST DOŚĆ NIETYPOWĄ JAK NA DZISIEJSZE CZASY MIESZANKĄ PLATFORMÓWKI I GRY AKCJI – OT, TAKIE NIEŚLUBNE DZIECKO BANJO & KAZOOIE I GOD OF WAR

Od strony czysto technicznej nie jest to żaden majstersztyk, a uważnemu estecie może czasem wydać się zwyczajnie przestarzała, jednak stara się to ukryć w przeuroczy sposób. Dzięki pomysłowości grafików i projektantów, zazwyczaj jej się to udaje. Tekstury potrafią doładowywać się zdecydowanie za długo, modele postaci nie grzeszą nadmiarem wielokątów, a wykręcona architektura poziomów nie do końca odwraca uwagę od prostoty poszczególnych elementów scenografii. Na szczęście, jak już zdążyłem kilkukrotnie zaznaczyć, siła oprawy nie tkwi w technologicznych popisach, tylko w unikalnie zaprojektowanych postaciach i świecie. Jest kolorowo, estetycznie, pomysłowo i bardzo, ale to bardzo charakternie – najnowszego dzieła pana McGee zdecydowanie nie da się pomylić z żadną inną grą. Klimatu dodaje także oprawa dźwiękowa – muzyka stanowi mieszankę melancholijnych melodii i schizofrenicznych smyczków, których nie powstydziłby się sam Akira Yamaoka. Nieco gorzej wypadają głosy postaci – nie żeby aktorzy nie przykładali się do ról, ale większości z nich jakby zabrakło charyzmy, wskutek czego wypadają odrobinę bezpłciowo. Tym niemniej, w ogólnym rozrachunku zarówno wygląd jak i brzmienie Alicji bronią się całkiem nieźle – na zasadzie „dziewoja może i nie najpiękniejsza, ale stylówę to ona ma".

WYPIJ MNIE

Pozostaje mi podsumować najnowsze dziełko Americana McGee jako udany powrót do przeszłości, przemyślany i niepozbawiony uroku, choć zarazem obciążony balastem irytujących niedoróbek. Powtórzę raz jeszcze, żeby nie było wątpliwości – nie jest to gra, w której zakocha się każdy. Docenią ją gracze nieco starsi, tęskniący za poprzednią generacją konsol, ciepło wspominający pierwszą część gry albo po prostu przedkładający unikalną estetykę i solidną rozgrywkę ponad efekciarstwo i techniczną doskonałość. Jeśli zarywaliście nocki przy klasycznych platformerach 3D, a imię Raziel budzi w Was ciepłe wspomnienia, bez problemu wsiąkniecie w zwichrowany świat Alicji. Jeśli jednak krzywicie się na grafikę gorszą niż w Crysis 2 i dynamikę mniejszą niż w Uncharted 2, trzymajcie się od niej z daleka. ■■

OCENA **7.5**/10

+ DŁUGA, POMYSŁOWA I CZARUJĄCA, DWIE GRY W CENIE JEDNEJ
− MOMENTAMI FRUSTRUJĄCA, NIE DLA KAŻDEGO

AMERICAN RETRO GOTH EMO VINTAGE

PIERWSZA ALICJA GRATIS

Pierwsza część Alicji narobiła w swoim czasie – czyli ponad 10 lat temu – sporego szumu i zyskała sobie przychylność graczy i recenzentów. Podobnie jak sequel, była to mieszanka platformówki i gry akcji, choć stawiała większy nacisk na strzelanie niż na walkę w zwarciu. Szkopuł w tym, że ukazała się wyłącznie na PC, co zawęziło jej rzeszę odbiorców. Tym fajniej, że postanowiono w końcu wydać ją na konsole, do pobrania z XBLA i PSN, a jeszcze fajniej, że dodano ją za darmo do drugiej części.

RETROPLUS

Czerwiec za nami, a wraz z nim kolejne E3 i tradycyjny zalew nowinek. Z tego też powodu, a także chwilowego braku interesujących retro-wieści, w tym miesiącu newsflash poświęcony został wyłapanym spomiędzy nowości klasycznym akcentom. Bez obawy jednak, reszta to już stare, a może nawet i dobre Retroplus. Są detektywi, człekokształtne małpy, piraci i co tam jeszcze... Serdecznie zapraszam do lektury!

RETRONEWSFLASH

W gąszczu nowości na kalifornijskiej wystawie nie zabrakło także kilku bardzo miłych powrotów do przeszłości. Nic dziwnego, wszak obecna na rynku od ładnych kilku lat generacja konsol osiągnęła punkt, w którym trudno o nową grę bez cyferki przy tytule. Tym niemniej, kilka powrotów zasłużonych serii powinno wyjątkowo ucieszyć weteranów. I niekoniecznie mam na myśli nowego Froggera na 3DS. Poniżej krótka lista co ciekawszych powracających z emerytury „starych, ale jarych". Bez zbędnego rozpisywania się, bo o większości z nich przeczytacie bez wątpienia w innej części numeru.

Contra – niedawna reinkarnacja zasłużonej serii w wykonaniu Arc System Works nie zaspokoiła apetytu fanów. Na szczęście Konami śpieszy z odsieczą, zapowiadając nową Contrę. Pokazany na E3 zwiastun jest co prawda szalenie ubogi w treść (delikatnie mówiąc – nie znamy nawet platformy docelowej), ale płomienne „C" sugeruje, że czeka nas powrót do głębokich korzeni serii. Czyżby Bill i Lance wracali do czynnej służby?

Ninja Gaiden III – od dłuższego czasu wiedzieliśmy, że nadchodzi. Tym razem zaprezentowano kawałek właściwej rozgrywki z pierwszej od blisko dekady części, przy której nie macza palców pijany mistrz Itagaki. Rezultat? Zapowiada się standardowa odsłona NG – jest ładnie, krwawo i dynamicznie. Martwić może tylko obniżony stopień trudności, bo w pokazanych fragmentach gry Ryu radził sobie z przeciwnikami nieco zbyt bezstresowo. Ale na razie za wcześnie na ferowanie wyroków. Pozostaje czekać do przyszłego roku.

Rayman Origins – bardzo miła niespodzianka. Po dłuższym czasie milczenia, Ancel i spółka pokazali całkiem obszerne demo. Zapowiada się uczta dla wielbicieli klasyki. O ślicznej, ręcznie rysowanej grafice i koopowej rozgrywce już wiedzieliśmy, ale teraz dane nam było ujrzeć w akcji kilka niesamowicie pomysłowych poziomów. Zaskakuje fakt, że gra wydaje się całkiem trudna, choć może do czasu premiery Ubisoft wymusi na autorach lekkie spiłowanie poziomu trudności, żeby nie zniechęcić dzieci. Gratulacje za przepiękny hołd dla Tetrisa.

Sly Cooper: Thieves in Time – to była tylko kwestia czasu. Po ciepło przyjętej kolekcji HD, szop wraz z resztą ferajny powracają. Mimo, że gry nie opracowuje Sucker Punch, obejdzie się bez niepotrzebnych rewolucji – zapowiada się solidny i ładny platformer. A takich nigdy dość.

SSX – zapaleni fani klasycznych odsłon serii z PS2 mogą ostatecznie odetchnąć z ulgą. Zaledwie kilka miesięcy po prezentacji pierwszego, „mrrrocznego i dojrzałego" zwiastuna, autorzy najwyraźniej posłuchali ich narzekań i wrócili do kolorowych, jarmarcznych klimatów z których zawsze słynął SSX. Zapowiada się kolejna udana reinkarnacja.

Street Fighter III: Third Strike Online Edition – prezentacja tego tytułu okazała się dla mnie przeżyciem z gatunku słodko-gorzkich. Z jednej strony, to fajnie, że niedoceniana i bodaj najbardziej techniczna część Ulicznego Wojownika zawita na PSN i XBLA. Z drugiej, gra aż prosi się o pełnoprawne odświeżenie w HD, w podobnym stylu, w jakim doczekał się tego SF2.

Wipeout 2048 – cyber-wyścigówka Sony powraca, by standardowo pełnić honory tytułu startowego na ich nowej konsoli przenośnej. W zasadzie trudno dodać coś więcej, poza tym, że wygląda naprawdę ładnie i bardzo „wipeoutowo".

Wizardry: Labirynth of Lost Souls – to ci dopiero ciekawostka. Klasyczna i niemal zapomniana na Zachodzie seria twardogłowych gier RPG, przez lata utrzymywana przy życiu przez japońskich twórców, po handheldowych występach zagości także na PSN. Graficznie to czysta japońszczyzna, ale pod względem rozgrywki rzecz wygląda jakby żywcem wyrwana z późnych lat osiemdziesiątych. Co najmniej intrygujące.

XCOM – mimo, iż po raz kolejny zaprezentowano garść materiałów, nowa odsłona stareńkich X-Comów wciąż stanowi jedną wielką niewiadomą. Związek ze strategiami z lat dziewięćdziesiątych nadal wydaje się raczej symboliczny, ale przynajmniej pokazano w końcu jakichś przeciwników poza tajemniczymi czarnymi glutami. Warto poczekać i dać jej szansę, ale coś mi mówi, że przed tym tytułem jeszcze długa droga. ■

GADŻET INSPEKTOR

DO O(T) RZEŹWIENIA JEDEN KROK

Ciepłe czasy nam nastały, wobec czego warto pamiętać o odpowiednim nawodnieniu organizmu. A skoro tak, to najwyższa pora rozejrzeć się za naczyniami godnymi prawdziwego gracza. Co powiecie na gustowny kubek przedstawiający labirynt albo gwiaździste niebo? Co to ma wspólnego z grami, a tym bardziej klasycznymi grami? Ha! Wystarczy napełnić naczynia dowolną (najlepiej nietrującą) ciepłą substancją, a ukażą się pozostałe elementy grafiki – niebo nagle zaroi się od rozpikselowanych Kosmicznych Najeźdźców, a w labiryncie ujrzycie Pac-Mana uciekającego przed zgrają duchów. Oba dostępne są w internetowym sklepie ThinkGeek.com za równowartość pięciu dolarów (plus tradycyjnie dla mieszkańców Europy zabójcze koszty przesyłki). A jakby komuś było mało, oficjalny sklep clubNAMCO oferuje także zestaw uroczych i bardzo niewielkich szklaneczek ozdobionych wizerunkiem Pac-Mana, a przeznaczonych do picia nieokreślonych napojów potencjalnie wyskokowych. To ci dopiero...

TO ŻEŚ WDEPNĄŁ

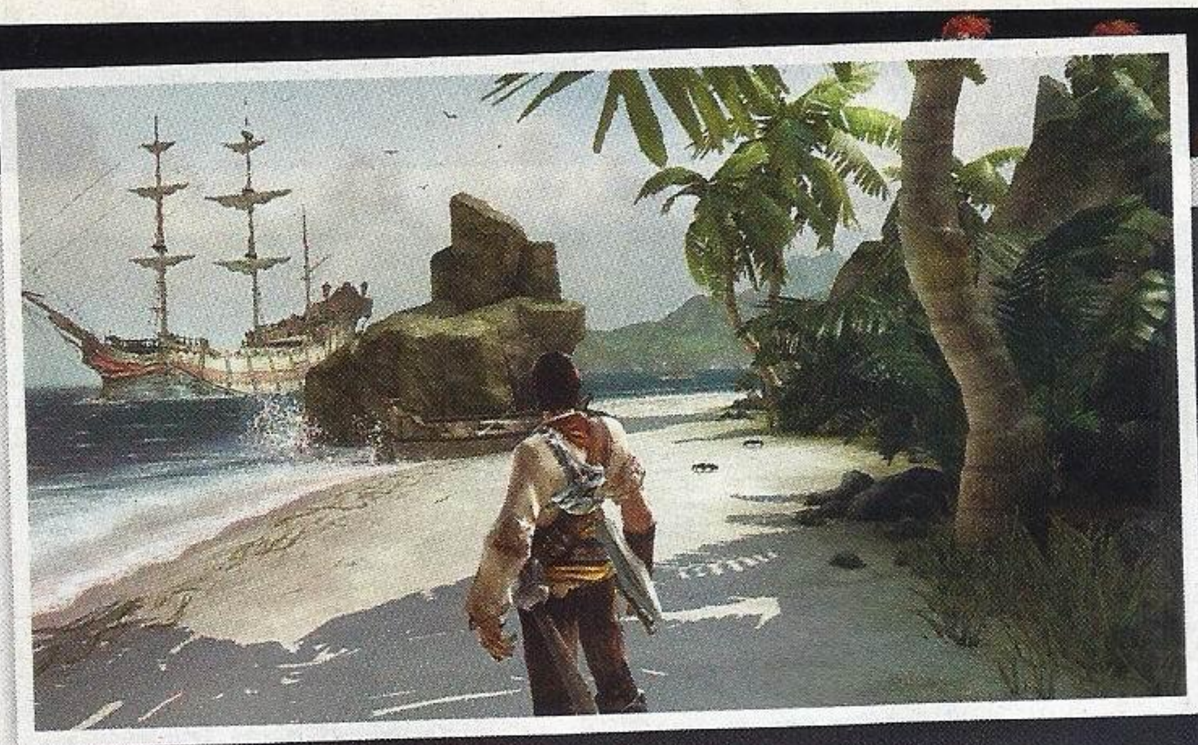
Wspomniany wyżej klubowy sklep Namco oferuje też inne ciekawe gadżety, w tym całkiem fachową parę butów sportowych wzorowanych na Splatterhouse. Co prawda inspirację stanowiła raczej niedawna reinkarnacja serii autorstwa Bottlerocket niż jej klasyczne 8/16-bitowe odsłony, ale dobre i to. Tym bardziej, że kierpce wykonane zostały gustownie, a w dodatku – w przeciwieństwie do prezentowanych nie tak dawno w tym dziale trzewików z Mario i Akumą – nie są częścią żadnej superlimitowanej kolekcji i nawet można je kupić. Tak, kurde bele, po ludzku, za pieniądze – nawet w Polsce, jeśli ktoś dobrze się rozejrzy. Tylko nie spodziewajcie się ceny niższej niż trzysta złociszy. Aha, specjalne podziękowania dla skip_bastardo za zwrócenie naszej uwagi na ten hit sezonu letniego.

LEGO RAPTURE ZAPRASZA

Lego Star Wars, Lego Piraci z Karaibów... A co powiecie na Lego Bioshocka? Na ów szatański pomysł wpadł niejaki Guy Himber i czym prędzej postanowił wprowadzić go w życie. Oba przygotowane przez niego zestawy (Big Daddy z Siostrzyczką i dwie dziewczynki wpełzające do dziury w ścianie po pracowitym dniu zbierania Adamu) są pieczołowicie wykonane, obfitujące w detale (zwłaszcza biorąc pod uwagę budulec) i bardzo estetyczne. Idealna ozdoba na biurko? Może i tak, ale będziecie musieli zbudować sobie własne, bo te autorstwa Guya nie są na sprzedaż. Zawsze jednak miło popatrzeć, choćby w internetowej galerii V&A Steamworks.

DLA WIECZNIE MŁODYCH KOMBATANTÓW

Natomiast tym z Państwa, którzy już wyrośli z Lego (o ile to w ogóle możliwe) przedstawiam coś dla nieco starszej młodzieży – nową, ale zarazem mocno inspirowaną klasyką serię „figurek akcyjnych" (czy jak tam zaczęto je ostatnimi czasy zwać) Mortal Kombat. Od razu zaznaczam, że nie są to figurki do postawienia na biurku i wzdychania do nich godzinami pomiędzy kolejnymi arkuszami w Excelu, tylko typowe zabawki, z ruchomymi częściami i akcesoriami. Jasne, teraz się krzywicie, ale jak tylko nie będę patrzył to pobiegniecie zamówić, żeby później symulować walki Scorpiona i Sub-Zero na krawędzi wanny. Jakby co, można nawet zrobić stage fatality do spienionej kipieli, bo woda raczej ludzikom nie zaszkodzi. Firma Jazwares przygotowała jak na razie cztery postacie: Scorpion, Sub-Zero, Raiden i Johnny Cage. Coś dla prawdziwych twardzieli wzdychających za wydaną młodszemu kuzynowi kolekcją GI Joe.



MARTWE PIKSELE

Powiadają, że umarli nie snują opowieści. Może to i prawda, ale nikt nie mówi, że nie mogą stać się tematem historii opowiadanych przez żyjących. I temu właśnie zajęciu oddamy się, jak zwykle, w dzisiejszym wydaniu Martwych Pixeli. Jako że zaczęły się wakacje, a najnowszy, czwarty (i nie najlepszy przy tym) film z serii Piraci z Karaibów zawinął nie tak dawno do polskich kin, nadarza się okazja do wspominek jak to prężna disnejowska licencja niemal zamoczyła paluchy w growym oceanie. Trzeba przy tej okazji nadmienić, że rzadko kiedy trafia nam się topielec posłany na dno tak blisko brzegu – czy, mówiąc językiem szczurów lądowych, projekt skasowany w tak zaawansowanym stadium.

Taki właśnie los spotkał Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned. Pierwsze wieści na jej temat ujrzały światło dzienne w roku 2009, zaś na zeszłorocznym E3 pokazano sporo całkiem obiecujących materiałów. Zdawało się, że produkt znajduje się nie dalej niż kilka miesięcy od premiery, co cieszyło tym bardziej, że zapowiadał się naprawdę ciekawie. W telegraficznym skrócie – miał to być uproszczony RPG, niekryjący inspiracji Fable, ale zarazem jak najdalszy od bezmyślnego małpowania z twórczości pana Molyneux i spółki. Podobieństw można było doszukać się głównie w nieco karykaturalnym wyglądzie postaci, a także w podstawowej koncepcji rozwoju bohatera, który pod naszą opieką mógłby przejść do legendy jako dobroduszny pirat podobny do Jacka Sparrowa (kapitana! Kapitana Jacka Sparrowa!) lub okrutny postrach mórz, groźniejszy niż Davy Jones i Czarnobrody razem wzięci. Podobnie jak w Fable, „dobre" lub „złe" uczynki nie pozostałyby bez wpływu na wygląd naszego awatara – wcielenie zła mogłoby poszczycić się niezdrową cerą i ogólnie trupim wyglądem, podobnym metamorfozom podlegałby także nasz statek, czy wręcz cała tytułowa armada. Nieco podobnie wyglądać miała także walka – czysto zręcznościowa, choć nie prostacka, niepozbawiona elementów w rodzaju parowania, uników, kontrataków, czy bliskich sercu każdego pirata ciosów poniżej pasa. Najfajniej prezentowałyby się chyba specjalne zagrania, takie jak płonące splunięcie rumem czy zamaszysty cios kotwiczką na linie.

Dalej robiło się jeszcze ciekawiej. Jako że licencja zobowiązuje, jednym z głównych aspektów gry miało być zdobywanie i udoskonalanie własnego statku, a w końcu całej flotylli. Nie miało zabraknąć ani rozbudowanych opcji modyfikowania i upiększania statków, ani też własnoręcznego stawania za sterem, by pokierować swoją łajbą podczas jednej ze spektakularnych bitew morskich. A te w rzeczy samej zapowiadały się całkiem epicko. O ile autorom udałoby się odpowiednio odpicować sterowanie, mogłyby stać się asem w rękawie tej, i tak intrygującej, pozycji. Dodajmy jeszcze, że świat gry miał być w pełni otwarty na frywolną eksplorację, a rozgrywka podzielona równomiernie pomiędzy misje lądowe, dbanie o flotę i bitwy morskie. A licencja kinowych hitów stanowiłaby raczej kwiatek do kożucha niż nieodłączny element gry, bo akcja miała rozgrywać się ładnych parę lat przed wydarzeniami z filmów, a nawiązania byłyby dostrzegalne raczej w ogóle niż w szczegółach. Grający zwiedziłby znane kinomanom lokacje, z Tortugą na czele, a także zmierzyłby się ze znajomymi przeciwnikami (np. rybostwory rodem z Latającego Holendra), ale to właściwie wszystko. Choć niewykluczone, że autorzy szykowali fanom niespodziankę w rodzaju krótkiego występu samego kapitana Sparrowa. Ale tego już zapewne się nie dowiemy.

Ano właśnie. Mimo całkiem sporego potencjału i przychylnych opinii mediów, Armada Potępionych zatonęła w październiku ubiegłego roku, decyzją włodarzy z Disney Interactive. Być może tytuł, wbrew pozorom, nie zapowiadał się aż tak dobrze. A może zadecydował niespecjalnie imponujący dorobek autorów. Tworzące grę studio Propaganda Games miało na koncie tylko średnio udane wskrzeszenie Turoka, zaś po skasowaniu Piratów pozwolono im dokończyć jeszcze jednego średniaka w postaci Tron: Evolution. Po wstrzymaniu prac nad PotC ze studia wywalono około setki pracowników, zaś kilka miesięcy później, po zamknięciu prac nad Tronem, firmę rozwiązano. Czy słusznie? A któż to wie, kamracie... Na pewno szkoda, że ów smutny los spotkał akurat ich najambitniejszy i najlepiej rokujący projekt. Z drugiej strony, licencja Piratów to wciąż mocna marka, wobec czego nie zdziwiłbym się gdyby tytuł wskrzeszono, w tej czy innej formie, w bliższym lub dalszym terminie. Póki co jednak, poszedł on na dno, wprost w miażdżącą otchłań Skrzyni Davy'ego Jonesa. Niech mu woda lekką będzie. RIP. ■

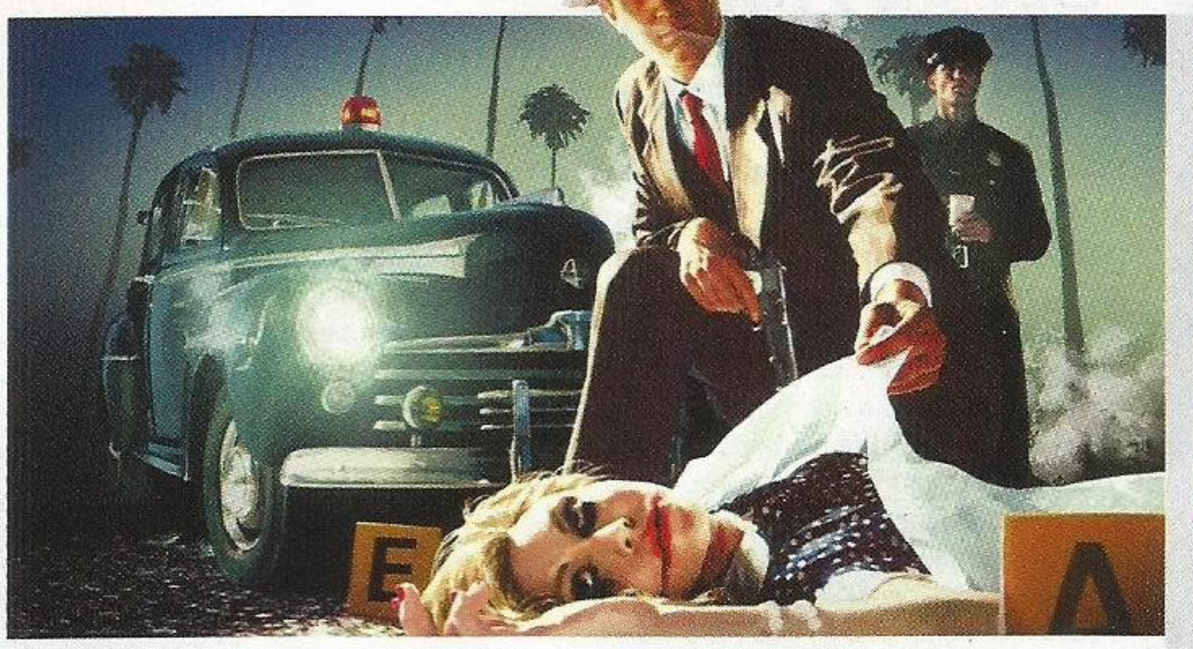
10 LAT MINĘŁO

07/2001 #34

Lipiec 2001. Z okładki poziera na nas czerwonooki Kazuya. Wyrodny Mishima zdaje się być w tradycyjnie kiepskim nastroju – czyżby dlatego, że numer, który zdobi jego facjata jest ostatnim, jaki ukaże się do września? Tak to drzewiej bywało, zanim rynek rozrósł nam się do dzisiejszych, gargantuicznych rozmiarów, że w okresie wakacyjnym zwyczajnie nie było o czym pisać. Ale póki co trudno mówić o sezonie ogórkowym. Gwoździem programu jest druga część sprawozdania z E3, rozpychająca się na dziesięciu stronach. Tym razem poświęcono ją producentom i wydawcom multiplatformowym – obok obecnych tytanów pokroju Activision, EA czy Ubisoftu znalazło się także miejsce dla firm będących dziś już tylko wspomnieniem, jak choćby Acclaim, Infogrames czy Titus. Aż się łezka w oku kręci.

Wystarczy jednak tego patrzenia w przyszłość, która w międzyczasie stała się zamierzchłą przeszłością. Pora na recenzje. Ku rozczarowaniu dużej rzeszy czytelników (w tym mojemu), bożek crapów nie okazał się w tym miesiącu zbyt szczodry. Zabrakło bodaj jednego „gola", czy chociażby „dwójki". Honoru chałturników bronią tylko „trójkowe" Exhibition of Speed (Marcellus: ***„Słabiutka to gra, o znikomej grywalności. Nie wciągnęła mnie nawet na krótką chwilę. Nie ma klimatu, nie ma wyzwania, jest nudna jak flaki z olejem, fuj"***) i Roland Garros French Open 2001 (ponownie Marcel: ***„Sterowanie woła o pomstę do nieba. Jest niedokładne, niepotrzebnie skomplikowane i skutecznie obrzydza i tak nieciekawą rozgrywkę. A grywalność? Brak, kompletny jej brak"***). Z ocenowych nizin wznieśmy się zatem na wyżyny, czyli do obszernej recenzji Gran Turismo 3, w której szczęśliwy Marcellus miał szansę odreagować wcześniejsze rozczarowania: ***„Na razie nikt nie stworzył niczego lepszego w dziedzinie racerów! A nawet jak kiedyś stworzy (na co się nie zanosi), to GT3 będzie należało już do zamierzchłej przeszłości"***. Prorocze słowa. A ocena? Naprawdę musicie pytać? 10/10. W dalszej części numeru zabrakło już co prawda podobnych killerów, ale kilka ciekawych tytułów się znalazło. Ot, chociażby ósemkowe Crazy Taxi 2 (Nolster: ***„Bardzo dobra gra, która z powodzeniem mogłaby nazywać się Crazy Taxi 1,5"***) i Red Faction (Banan: ***„Dzięki nowoczesnej technologii możliwe jest wywalanie dziur w ścianach. Naturalnie przy pomocy odpowiedniej fuzji o nielekkim kalibrze. A o tym, że nie można tego robić wszędzie autorzy już nie mówią. Ale od czego macie nas..."***) oraz dziewiątkowe Sonic Adventure 2 (Gulash: ***„Po obszernej zapowiedzi właściwie jedyne co mi zostało, to wystawić tej grze cenzurkę. Bo chyba nie spodziewaliście się, że ze świetnej pozycji zrobi się nagle coś paskudnego?"***). Coś paskudnego zrobiło się za to z wyczekiwanego z zapartym tchem Bouncerem, który zgarnął od Gulasha zaledwie 6/10 i krótki komentarz: ***„Popłuczyny? Nie wiem jak to inaczej nazwać"***.

Na koniec tradycyjnie garść opisów, Pocket, Arcadia (tym razem autorstwa Gula, dotycząca Virtua Fighter 4) oraz bardzo intrygujące Gawędy Po Fai. Papcio Chmielarz snuje tyleż pouczającą, co przygnębiającą opowieść o małym Johnie z Ameryki i równie małym Tomku z Polski. Drobny fragment, ku pokrzepieniu serc: ***„Amerykanin ma tak komfortowe warunki, że kiedy dostaje zadanie, by zbudować rower, dostaje łańcuch, dwa koła i ramę. Polak dostaje klocek i mydło, i też mu się udaje. A jednak mimo, że nasz kraj w stosunku do Zachodu cofnięty jest o jakieś 20 lat, to mamy rzesze graczy, którzy są co najmniej na tym samym poziomie, jak gracze w USA"***. Ile się pod tym względem zmieniło przed dekadę? Zachęcam do przemyśleń. Tymczasem zaś dobijamy do końca, czyli obowiązkowego FAQ. A w nim m.in. o (niespodzianka) grających dziewczynach, spoconych menelach w Tekken 4, a także karierze tanecznej Gulasha w legendarnym Eiffel 65. ■



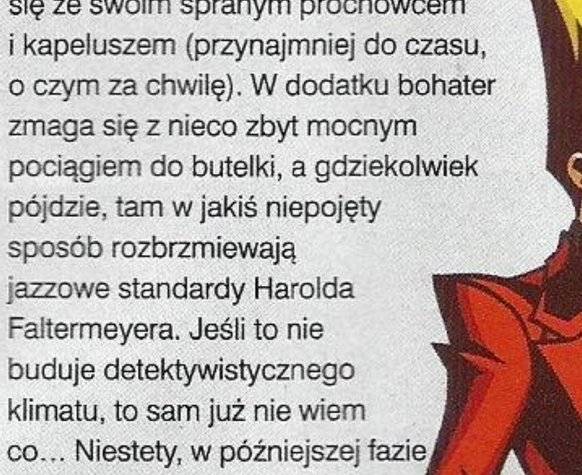
TOP10

ZAWÓD: DETEKTYW CZYLI DZIESIĘCIU GROWYCH DETEKTYWÓW Z KRWI I KOŚCI

Za sprawą niejakiego Cole'a Phelpsa gracze przypomnieli sobie, że nie każdy bohater gry musi w pierwszej kolejności sięgać po giwerę, a szare komórki bywają skuteczniejsze w rozwiązywaniu problemów niż porcja gorącego ołowiu na dzień dobry. Nie znaczy to jednak, że Mr Phelps jest pierwszym detektywem, jaki zaliczył występ w grze. Au contraire, jak mawiają bagietkożercy. A żeby nie być gołosłownym, przedstawiam wyliczankę dziesięciu wartych wzmianki postaci, z których dumny byłby sam Raymond Chandler. Żeby było jasne – wspomniany już Cole na listę nie ma wstępu z powodu zbyt krótkiego stażu, choć przyznam, że gdyby nie odpadł w przedbiegach miałby bardzo dużą szansę na zajęcie wysokiej pozycji. Wciągamy gumowe rękawice, lupy w dłoń i zaczynamy oględziny.

10 Dick Tracy (Dick Tracy)

Klasyczna postać odzianego w żółty prochowiec detektywa zadebiutowała na rynku gier za sprawą 8-bitowej produkcji zatytułowanej po prostu Dick Tracy. Co prawda gra, eufemistycznie rzecz ujmując, nie była najlepsza, ale jednego odmówić jej nie sposób – jako jedna z pierwszych dawała szansę wyżycia się domorosłym detektywom. W przeciwieństwie do większości NESowych adaptacji, rola głównego bohatera nie została tu sprowadzona do łażenia w prawo i spuszczania łomotu kolejnym bandziorom (choć i tego nie mogło zabraknąć – w końcu każdy detektyw musi czasem zakasać rękawy i spuścić łomot jakiejś niecnocie). Ryszard musiał zbierać ślady i wyciskać zeznania od napotkanych postaci, wszystko notując skrzętnie w kajecie. Niestety, jako że gra była horrendalnie trudna i frustrująca, liczbę ludzi, która doprowadziła go do końca śledztwa można policzyć na palcach jednej ręki. A ponieważ prawdziwego detektywa winno się rozliczać nie z tego jak zaczyna, tylko z tego jak kończy... Sorry, Dick, ale wyżej nie masz wstępu.



09 Jack Orlando (Jack Orlando)

Pozornie Jack – bohater rodzimej przygodówki z 1998 roku – jest wzorowym przykładem detektywa. Twardy, niedający sobie w kaszę dmuchać, a zarazem niebojący się rozruszać szarych komórek, a do tego nierozstający się ze swoim spranym prochowcem i kapeluszem (przynajmniej do czasu, o czym za chwilę). W dodatku bohater zmaga się z nieco zbyt mocnym pociągiem do butelki, a gdziekolwiek pójdzie, tam w jakiś niepojęty sposób rozbrzmiewają jazzowe standardy Harolda Faltermeyera. Jeśli to nie buduje detektywistycznego klimatu, to sam już nie wiem co... Niestety, w późniejszej fazie śledztwa, Jacek – mawiając gwarą amerykańskich telewidzów – przeskakuje rekina i zaczyna wyprawiać rzeczy, które nie przystoją żadnemu pogrobowcowi Philipa Marlowe. A to włóczy się po średniowiecznych katakumbach, które w jakiś magiczny sposób wykwitły w Ameryce ery prohibicji, a to biega po koszarach w oficerskich fatałaszkach. Nie godzi się, panie Orlando.

08 Sissel (Ghost Trick: Phantom Detective)

Co młodsi czytelnicy zapewne nie pamiętają już emitowanego w polskiej telewizji serialu „Randall i duch Hopkirka", w którym tytułowemu bucowi w rozwiązywaniu zagadek kryminalnych pomagał równie tytułowy duch jego bucowatego partnera. Nie wiem też czy to właśnie ów serial zainspirował ekipę z Capcom do stworzenia gry Ghost Trick, ale podobieństwu nie sposób zaprzeczyć. Tak czy inaczej, świętej pamięci bohater może i posiada nieuczciwą przewagę w postaci zdolności odtworzenia ostatnich chwil z życia każdej ofiary, ale ów handicap niwelują bardzo ograniczone możliwości fizycznej interakcji ze światem żywych. Dramaturgii dodaje fakt, iż Sissel, jak w najlepszych kryminałach, na rozwiązanie sprawy ma zaledwie jedną noc – o świcie jego dusza odpłynie w niebyt, a winni pozostaną bezkarni. Tak przynajmniej wydaje się na początku. Jak to było naprawdę? Przekonajcie się sami.

07 Sam i Max (Sam & Max Hit the Road)

Kto powiedział, że zawód detektywa zarezerwowany jest dla przedstawicieli homo sapiens? Legendarny duet w składzie: pies w kapeluszu i królikokształtna bestia już od blisko dwóch dekad udowadniają, że człowiek to nie jedyny ssak zdolny radzić sobie z zagadkami kryminalnymi. Może i metody stosują dość nieortodoksyjne, nie wahają się też przed stosowaniem tzw. „środków przymusu bezpośredniego", ale najważniejsze, że osiągają rezultaty. Co nie jest łatwe, biorąc pod uwagę niestereotypową naturę większości ich dochodzeń. Parze futrzastych detektywów udało się przechytrzyć samego diabła! Na koniec zaś, ważny element wizerunkowy – siedzibę główną naszych bohaterów stanowi obskurne biuro, sprawiające wrażenie jakby dopiero co przeszedł przez nie huragan. Brakuje tylko mgiełki dymu tytoniowego i ponętnego wampa w drzwiach wejściowych. Chociaż, biorąc pod uwagę, że antropomorficzni detektywi mają tendencję najpierw faszerować ołowiem, a pytania zadawać później, może to i lepiej.

06 Sherlock Holmes (Sherlock Holmes versus Jack the Ripper)

Ach, Sherlocku. Może i jesteś najsłynniejszym detektywem popkultury, ale do występów w grach jakoś nigdy nie miałeś specjalnego szczęścia. Ostatni z nich, w którym geniusz dedukcji zmierzył się z samym Kubą Rozpruwaczem nie należał do wyjątków. No bo, przyznajcie sami, co to za wielki detektyw, który gubi się w rodzinnym Londynie, z niewytłumaczonych powodów (kłopoty z błędnikiem?) szoruje gębą po ścianach kamienic, a w ogóle do większości brudnej roboty wysyła swojego wiernego sługusa, Watsona? Dobre i to, że kiedy nasz bohater w końcu dociera na miejsce zbrodni, radzi sobie o niebo lepiej. A to obdukcję przeprowadzi, a to rekonstrukcję zdarzeń. Niestety, zastrzeżenia można mieć także do prezencji Holmesa. Surdut i legendarna czapeczka to jeszcze rozumiem, ale po usłyszeniu jego absurdalnie zniewieściałego głosu każdy londyński bandzior padłby na miejscu ze śmiechu.

05 Ethan Thomas (Condemned 2: Bloodshot)

Pod względem aparycji, Ethan reprezentuje raczej nowoczesną szkołę detektywistyczną. Celując przede wszystkim w wygodę, dał sobie spokój z plączącym się pod nogami płaszczem i pociesznym kapelusikiem. Pomijając jednak powyższe braki, jest już tylko coraz lepiej – przede wszystkim, Ethan chleje na umór. Włócząc się po mrocznych zaułkach miasta wlewa w siebie w ciągu jednej nocy więcej płynów niż niejedna ryba w ciągu całego żywota, a wszystko to oczywiście, żeby zapomnieć o dręczącej go mrocznej przeszłości. Poza tym Thomas nie myje się, a „fryzjer" jest dla niego tylko podejrzanie brzmiącym, obcojęzycznym terminem. Taka a nie inna stylówa nie przeszkadza jednak naszemu antybohaterowi w odwalaniu rzetelnej, detektywistycznej roboty. Jasne, częściej oddaje się obijaniu mord przeróżnych degeneratów, ale tylko dopuśćcie chłopaka na miejsce zbrodni, a od razu wyjdą z niego talenty śledcze. Żaden trup, plama z płynu ustrojowego czy porzucone narzędzie zbrodni nie skryją przed jego bystrym wzrokiem i zestawem gadżetów bodaj najmniejszej tajemnicy.

04 Tex Murphy (Mean Streets, Martian Memorandum, Under a Killing Moon, The Pandora Directive, Overseer)

Postapokaliptyczny świat nie gęś i swojego prywatnego detektywa ma, a na imię mu Tex. Tex Murphy. Popromienna łuna rozciągająca się nad San Francisco XXI wieku nie przeszkadza mu odstawiać Humphreya Bogarta, włócząc się po mieście, zbierając ślady i przesłuchując szemranych typów. Talent Murphy'ego przejawia się głównie w formie monologów wewnętrznych – facet najwyraźniej wychodzi z założenia, że najfajniej rozmawia się z osobami na poziomie, wobec czego najwięcej gada ze sobą. Nie są to jednak czcze pogaduchy o pogodzie i siąpiącym z rana radioaktywnym deszczu, tylko sprawy istotne dla śledztwa. Poza tym, jak przystało na detektywa z krwi i kości, Tex jest dobrodusznym twardzielem, a także notorycznym pechowcem, który często dostaje po pysku za sam wyraz twarzy. A i za kołnierz nie wylewa.

03 Lewton (Discworld Noir)

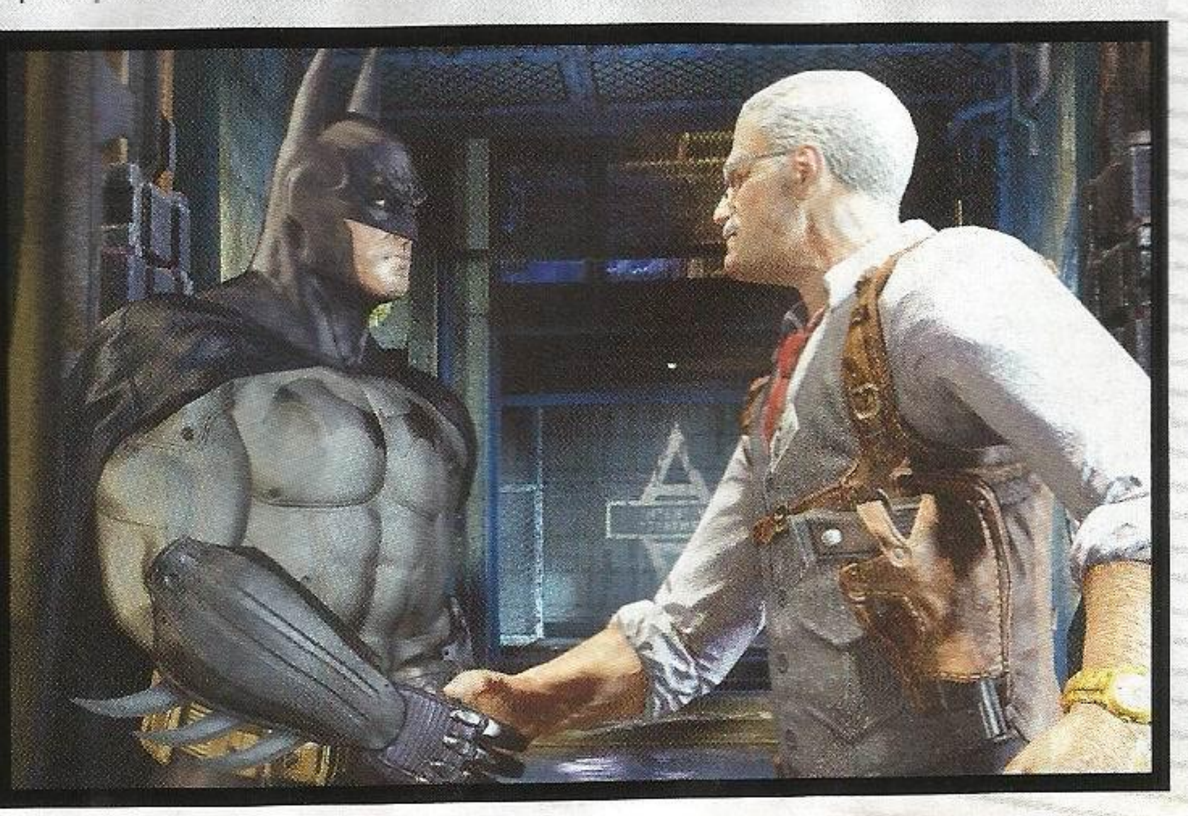
Ankh-Morpork, największe i najbardziej niebezpieczne miasto na Świecie Dysku stanowi wprost wymarzoną scenerię dla pracy prywatnego detektywa. Aż dziwne, że na swojego pierwszego Bogarta musiało czekać aż do 1999 roku. Na szczęście rezultat okazał się wart oczekiwania. Lewton, bo o nim mowa, mógł pochwalić się nie tylko obskurnym biurem w najpodlejszej dzielnicy metropolii, lecz także pełnym zestawem detektywistycznych atrybutów. Sprany prochowiec? Jest. Wymięty kapelusz? Też jest. Obowiązkowy notes za pazuchą? No ba. Wspomnijmy jeszcze, że pierwszą sprawę zleciła mu tajemnicza i wyuzdana kobieta, a sarkazmem, jakim detektyw częstował przesłuchiwane typy spod ciemnej gwiazdy można by obdzielić kilku Marlowe'ów, i już mamy obraz detektywa niemal idealnego. Szkoda tylko, że kiedy przychodziło co do czego, facet okazywał się mocniejszy w gębie niż w czynach. Za to po przemianie w wilkołaka zdobył nieocenioną w swoim zawodzie umiejętność bezbłędnego śledzenia zapachów. Normalnie Tequilla i Bonetti w jednym.

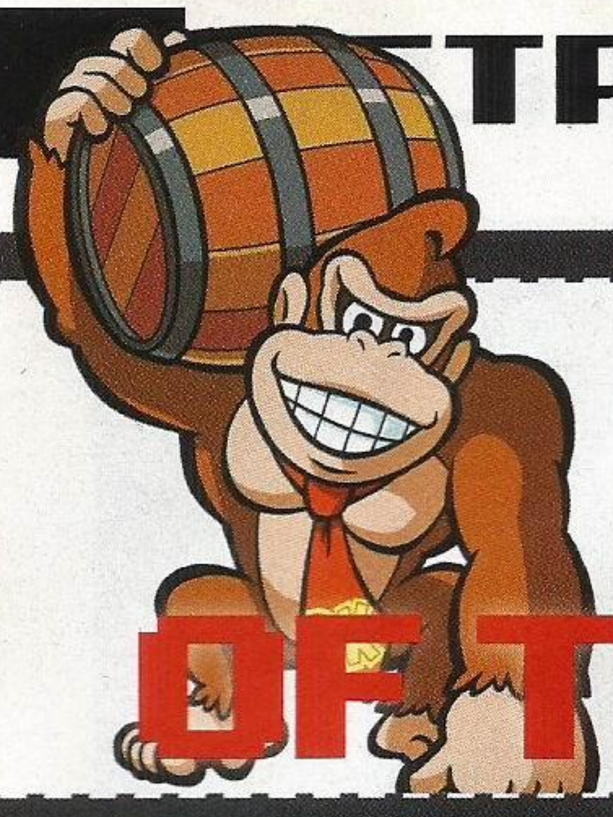
02 Ray McCoy (Blade Runner)

Z Deckarda może i był niezły kozak, ale to nie znaczy, że koledzy z wydziału do spraw łapania replikantów mieli czego się wstydzić. Zwłaszcza niejaki McCoy, bohater niezapomnianej przygodówki z 1997 roku, do której powracam na niniejszych łamach do znudzenia) ale przynajmniej jeszcze ten jeden raz nie mam wyboru. Podczas gdy Deckard uganiał się za Leonem, Priss i resztą ekipy dowodzonej przez Roya Batty, Rayowi zlecono pochwycenie innej, nie mniej niebezpiecznej grupy prowadzonej przez ponuraka Clovisa. Na szacunek zasługują już rozmach i stopień trudności śledztwa. Wyobraźcie sobie tylko – wielomilionowa, wiecznie skąpana w deszczu metropolia, w której ukrywa się kilku sztucznych, praktycznie nieróżniących się od ludzi osobników. Całe szczęście, że z pomocą bohaterowi przychodził standardowy zestaw narzędzi replikantołapa, z których robił świetny użytek. Wyszukiwanie ukrytych detali na zdjęciach przy pomocy aparatu Espera to jeszcze pikuś, natomiast prawdziwy przypływ adrenaliny można było odczuć przesłuchując podejrzanych przy pomocy legendarnego testu Voighta-Kampffa. Nie gorzej prezentował się także wizerunek naszego bohatera – płaszcz w ziemistych kolorach i nieogolona gęba nie pozostawiały złudzeń co do jego zawodu.

01 Batman (Batman: Arkham Asylum)

A pfe – zdziwią się niektórzy. Cóż to za detektyw, który zamiast w wytartym płaszczu biega po ulicach w gumowej piżamie i pelerynie? W dodatku chowa twarz za maską, a zamiast do obskurnego biura wraca co rano do wielkiej jaskini pod jeszcze większym dworzyszczem… No nie uchodzi. Chyba, że ów detektyw ma na imię Bruce, a na nazwisko Wayne. Jakkolwiek go nazwać – superbohaterem czy detektywem – Batman jest ewenementem. W przeciwieństwie do większości trykociarzy, Netoperek posiadł umiejętność używania własnego mózgu, co pozwala mu podchodzić do każdego zadania w dużo bardziej przemyślany i metodyczny sposób. Z kolei w porównaniu do reszty detektywistycznej braci, Bat jest w stanie własnoręcznie i bez większego problemu zmasakrować niemal każdego napotkanego bandziora. Ma nawet osobistą femme fatale w postaci niejakiej Seliny Kyle. Poza tym, to praktycznie chodzący arsenał instrumentów badawczych, pozwalających mu w parę minut odwalić robotę, nad którą policyjni laboranci męczyliby się godzinami. Wszystkie powyższe zalety blakną jednak przy tej jednej, najważniejszej – kiedy Gacek zabiera się za sprawę, to ją, kurna, kończy. I co najlepsze – uparcie nie przyjmuje wynagrodzenia. Nie wiem jak Wy, ale gdybym kiedyś potrzebował usług detektywa, z miejsca wykręcam kierunkowy do Gotham.



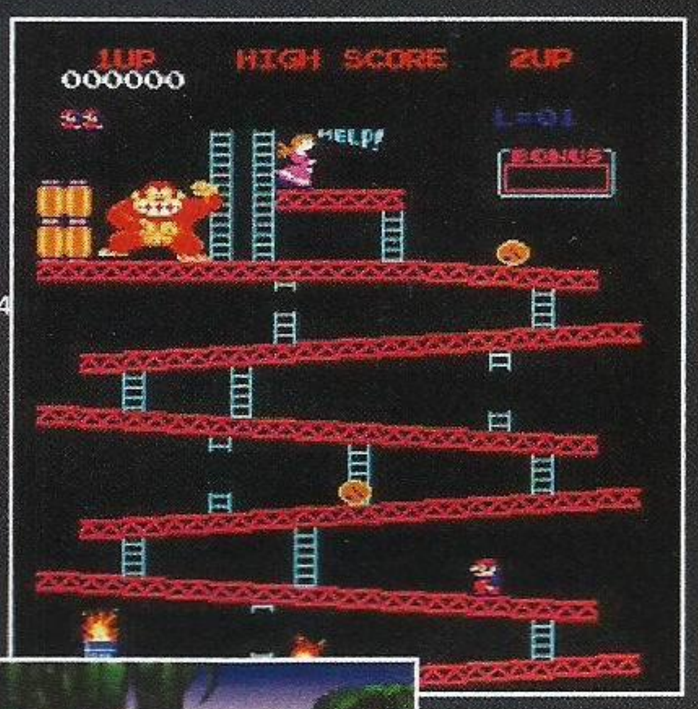


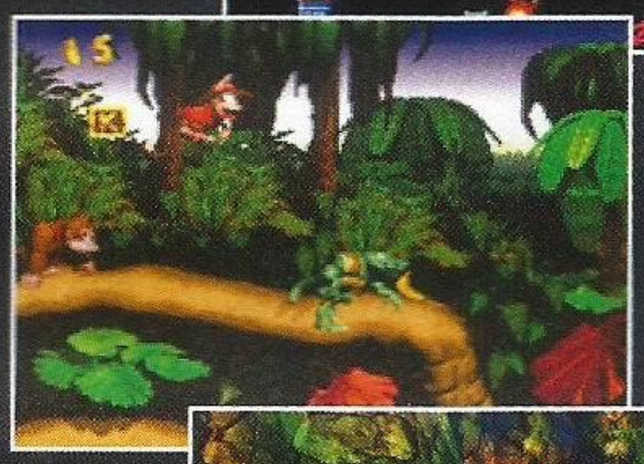
DONKEY KONG

W 1981 ROKU DO SALONÓW GIER TRAFIŁ TYTUŁ, KTÓRY PODBIŁ SERCA GRACZY. W DONKEY KONGA GRAŁ KTO TYLKO MÓGŁ, ŻETONY SYPAŁY SIĘ DO AUTOMATÓW TONAMI, A MŁODY SHIGERU MIYAMOTO Z MIEJSCA ZYSKAŁ SOBIE POKLASK I ZARAZEM SPORY KREDYT ZAUFANIA OD RODZIMEJ FIRMY NINTENDO

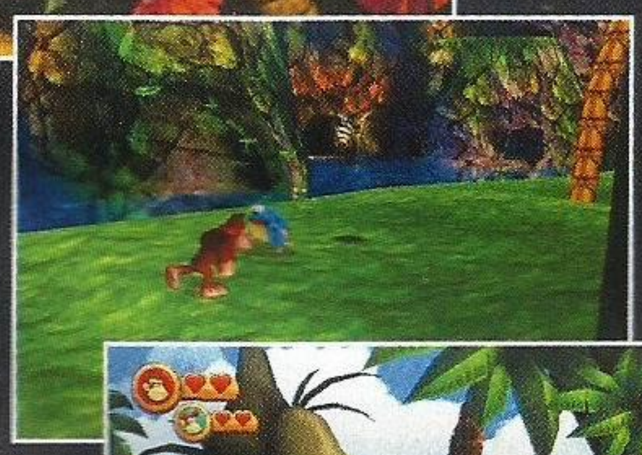
Prosta, śliczna jak na swoje czasy i potwornie wciągająca zabawa w ratowanie wybranki serca z rąk przerośniętej małpy z miejsca stała się przebojem, a z czasem jednym z nieza-przeczalnych klasyków złotej ery gier video. Jej główny bohater, pocieszny wąsacz znany początkowo jako Jumpman, wkrótce zmienił przydomek na Mario, przebranżowił się z cieśli na hydraulika i stał się rozpoznawaną na całym świecie ikoną rozrywki. Nieco mniej szczęścia dopisało reszcie obsady. Pannica, którą wybawiało się z opresji przybrała imię Paulina, po czym słuch o niej zaginął. Chyba, że wyznaje się spiskową teorię dziejów, wedle której niewiasta przeszła operację plastyczną i powtórzyła rolę damulki do ratowania w Super Mario Bros., już jako Księżniczka Peach. Przez wiele lat nie lepiej miewał się główny szwarccharakter gry, tytułowy Donkey Kong. Co prawda goryl wystąpił jeszcze siłą rozpędu w dwóch sequelach – Donkey Kong Junior i Donkey Kong 3 – ale zaraz potem świat o nim zapomniał. Mówiło się, że przeżył załamanie nerwowe, a słabość do hulaszczego życia i bananów mocno odcisnęły się na jego zdrowiu. Mało kto podejrzewał, że wielka małpa dostanie od losu kolejną szansę.

A zaczęło się niewinnie – w 1994 roku Nintendo postanowiło przypomnieć graczom swój pierwszy hit, skutkiem czego na GameBoya ukazała się gra zatytułowana po prostu Donkey Kong. Rozgrywka stanowiła odwołanie i jednocześnie unowocześnienie koncepcji z początku lat osiemdziesiątych. W roli głównej obsadzono rozrywanego już wówczas Mario, a ponieważ tradycja zobowiązuje, nie mogło także zabraknąć tytułowej małpy. Kolejną szansę otrzymała także Paulina, choć niespecjalnie przypominała siebie sprzed kilkunastu lat, skutkiem czego wielu podejrzewało, że do roli zaangażowano zupełnie inną postać. Tak czy inaczej, powrót Donkey Konga okazał się sporym sukcesem i dowodem na to, że gracze nie zapominają o klasykach. Już w kilka miesięcy później postanowiono pójść za ciosem, tym razem oferując człekokształtnemu główną rolę. Produkcją gry zajęto się doświadczone, choć jeszcze niespecjalnie znane studio Rare. Owoc ich pracy ujrzał światło dzienne pod koniec 1994 roku w formie wydanego na SNESa Donkey Kong Country. Rezultat? Osiem milionów sprzedanych egzemplarzy, zatrzęsienie branżowych nagród, awans Rare do pierwszej ligi developerów i tryumfalny powrót do łask naszego włochatego bohatera.





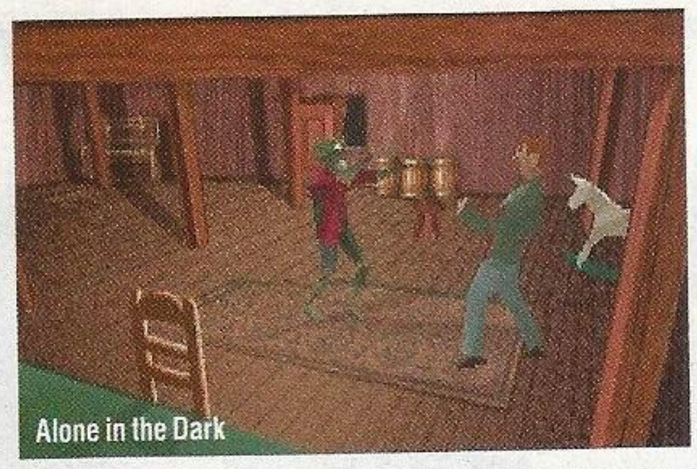
Czym takim wyróżniał się DKC? Przede wszystkim, fantastyczną oprawą. Renderowana grafika w połączeniu z niespotykanie płynną animacją po prostu zamiatały większością 16-bitowych rówieśników. Nie gorzej przedstawiała się warstwa dźwiękowa, z której wiele utworów przeszło do kanonu podśpiewywanego przy goleniu przez podstarzałych fanów Nintendo. Jeśli zaś chodzi o rozgrywkę – cóż, była to względnie prosta platformówka. Bez udziwnień i wstrząsających innowacji, ale za to dostarczająca masę niezobowiązującej zabawy. Tym niemniej, warto wspomnieć, że znaleźli się także krytycy, uznający DKC za tytuł co najmniej przereklamowany. Jednym z nich okazał się po latach sam Miyamoto, który zasłynął stwierdzeniem, że produkt Rare stanowił doskonały przykład, że gracze przełkną nijakość rozgrywki jeśli tylko grafika będzie odpowiednio ładna. Co prawda później tłumaczył, że jego wypowiedź została źle zinterpretowana, i że zawsze lubił SNESowe występy Konga, ale tym niemniej co poniektórym musiał ów cytacik nieźle dopiec. Tymczasem zaś powróćmy na półmetek lat dziewięćdziesiątych i renesansu, jakim cieszył się futrzasty heros. Ani Nintendo, ani tym bardziej Rare, nie zamierzały dać małpiemu szałowi wystygnąć, na skutek czego przez kolejne trzy lata sypali kontynuacjami jak z kapelusza, jednocześnie ciągnąc zarówno SNESowe Country, jak i gameboyowy odprysk – Donkey Kong Land. Do końca 1996 roku ukazały się dwie kolejne części DKC i aż trzy odsłony DKL. Kolejne gry nie odbiegały zasadniczo od schematu nakreślonego w oryginale autorstwa Rare, za to znacznie poszerzyły obsadę, przedstawiając m.in. parę małpiatek Diddy i Dixie, a także młodocianego Kiddy Konga. Marka sprzedawała się świetnie, nawet pomimo tego, że wersje na przenośną konsolę nie dorastały większym kuzynom do pięt. W końcu jednak stało się jasne, że z 16 bitów więcej się nie wyciągnie, wobec czego panie i panów z Rare zaprzęgnięto do produkcji pierwszej trójwymiarowej odsłony serii.

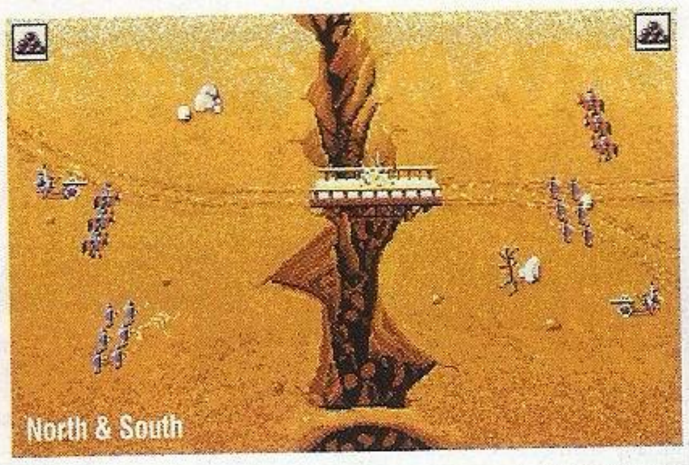


Donkey Kong 64 trafił w spocone z niecierpliwości łapska graczy w 1999 roku. Przeskok w 3D został powszechnie uznany za udany, a sama gra, choć nie stanowiła graficznej rewolucji jak jej SNESowy przodek, była świetną platformówką – i nic dziwnego, bo w owych czasach Rare jeszcze nie zdarzały się wpadki. DK64 czerpało pełnymi garściami z Super Mario 64 i Banjo-Kazooie, oferując wielki kawał terenu do eksploracji, całe mnóstwo znajdziek, przeszkadzajek i sekretów. Całość wzbogacono też o nieco głupkowatą, ale uroczą otoczkę, włącznie z rapującymi małpiszonami w przerywnikach filmowych. Koniec końców – solidny tytuł, ale do szału sprzed kilku lat nie było porównania. Nic dziwnego, że Kong po raz kolejny poszedł w kilkuletnią odstawkę. Powrócił dopiero pod koniec 2003 roku, tyle że w mocno zmienionej formie. Pozazdrościwszy sukcesów J Lo czy innemu Świeżemu Księciu, DK postanowił zmierzyć się z karierą muzyka, w której to roli zadebiutował w wydanej na GCN Donkey Konga – prostolinijnej grze muzycznej o klepaniu w bongosy. Patent sprzedał się na tyle dobrze, że siłą rozpędu ukazało się kilka sequeli. Ostatni z nich, Jungle Beat, okazał się ostatnim występem goryla na GameCube. Jednocześnie wielu graczy zdążyło zatęsknić za jego platformowym wcieleniem. Dwa w miarę udane występy na konsolach przenośnych (King of Swing na GBA i Jungle Climber na DS) to jeszcze nie było to. Na szczęście Nintendo słuchało uważnie podszeptów fanów, by w końcu, niemal piętnaście lat po DKC3, zaatakować pod koniec ubiegłego roku z prawowitym spadkobiercą 16-bitowej serii. Stworzone przez niezmordowane Retro Studios (autorzy m.in. Metroid Prime) Donkey Kong Country Returns dostarczyło większości graczy dokładnie to, czego chcieli – stary typ rozgrywki w całkiem nowej oprawie. Król dżungli powrócił w świetnej formie. Oby na kolejny równie udany występ nie musiał czekać kilkanaście lat. ■

PRZETERMINOWANE RAR(E)YTASY

O metamorfozie, jaką przeszło Rare w ciągu ostatnich dziesięciu lat powiedziano już dużo, być może i zbyt dużo, ale trudno się dziwić. Zasłużonym studiom zdarzają się wpadki, koniec końców zaś nawet największy kolos może upaść, ale przypadek brytyjskiej firmy jest szczególnie bolesny. Niegdysiejsza kura znosząca złote jajka zmarniała ostatnimi laty i obecnie przypomina już raczej cień samej siebie. Autorzy absolutnych klasyków, takich jak Killer Instinct, Donkey Kong Country, Goldeneye, Perfect Dark czy Banjo-Kazooie spędzili ostatnie kilka lat rozmieniając się na drobne. Wciąż zdarzają im się produkty, na które nie żal wydać pieniędzy, ale są to głównie wariacje na temat ich starych szlagierów, w rodzaju odpicowanej w HD wersji Perfect Dark. Cóż, pozostaje mieć nadzieję, że czasy w których złote (dziś już szaro-zielone) logo Rare było pewnikiem doskonałej jakości jeszcze powrócą.





GDZIE TE EKIPY...

INFOGRAMES

Rynek gier to bestia zmienna i nieprzewidywalna, potrafiąca w nagłym przypływie szału zrzucać z grzbietu nawet najbardziej zasiedziałe i największe firmy.

Jeśli ktoś ma co do tego wątpliwości i uważa, że olbrzymy w rodzaju Activision, EA czy Ubisoft mają zagwarantowaną dożywotnią jazdę, powinien zapoznać się ze skróconą historią pewnej francuskiej firmy. A zwali ją Infogrames.

Założona w 1983 roku przez Bruno Bonnella i Christophe Sapeta, w ciągu dekady powolnego wzrostu zyskała sobie miano jednego z solidniejszych europejskich producentów gier. Jeszcze w latach osiemdziesiątych dorobili się pierwszych hitów, by wspomnieć chociażby o niezapomnianym North & South, a w kolejnej dekadzie bynajmniej nie zwolnili, wydając m.in. rewolucyjne Alone in the Dark (a także dwie nieco mniej rewolucyjne kontynuacje). Przełom nadszedł równo dekadę od założenia firmy – w 1993 roku akcje Infogrames zadebiutowały na giełdzie, przynosząc spółce krociowe zyski i kładąc fundament pod dalszy jej rozwój. Na wyniki nie trzeba długo czekać – w połowie lat dziewięćdziesiątych duża bo duża, ale jednak lokalna, firma zaczęła przekształcać się w światowego giganta, wykupując kolejnych developerów mających w założeniach szefów stanowić podwaliny medialnego imperium. W latach 1996-1998 Infogrames weszło w posiadanie kilkunastu poważanych studiów, na czele z Ocean Software (specjaliści od produktów na licencjach, kojarzeni dziś głównie za sprawą prężnej działalności na rynku amigowym), Gremlin Interactive (Zool, Actua Soccer) i paryski odłam Psygnosis (ojcowie serii Wipeout). Prawdziwą bombę odpalili jednak dopiero w 1999, ogłaszając wszem i wobec wykupienie GT Interactive. Co to za jedni – spytają co młodsi z czytelników. Ha, samo to dowodzi z jak dynamiczną gałęzią przemysłu mamy do czynienia. Wiedzcie bowiem, że przez ładne kilka lat GT było złotym dzieckiem rynku gier i bodaj najszybciej rozwijającym się wydawcą lat dziewięćdziesiątych. W ciągu zaledwie trzech lat z nikomu nieznanej firmy stali się jednym z potentatów rynku, wypuszczając na rynek produkty m.in. Epic, 3D Realms, id Software i Oddworld Inhabitants. Jak to często bywa, po gwałtownym wzroście nastąpił równie szybki upadek – pod koniec dekady GT popadło w kłopoty finansowe, co skrzętnie wykorzystało Infogrames, rozbudowując swoją kolekcję firm o kolejną zdobycz. Koszt transakcji? Marne 135 milionów dolarów. Z dzisiejszego punktu widzenia nie tak znowu wiele, zwłaszcza jeśli przypomnieć niedawne połączenie Blizzard i Activision, które tych drugich kosztowało bagatela 18 miliardów zielonych, ale kilkanaście lat temu mimo wszystko sporo. A na tym imperialistyczne zapędy francuskiego giganta wcale się nie skończyły – w 2001 roku za kolejne 100 baniek przejęli Hasbro Interactive. Wbrew pozorom, był to całkiem lukratywny interes – wraz z licencją na tworzenie gier w oparciu o zabawki, Infogrames przejęło całą pulę wartościowych serii (m.in. Civilization i Rollercoaster Tycoon), a także nadwyrężoną, ale wciąż otoczoną kultem markę Atari. Dość szybko zrobili z niej użytek, przemianowując wszystkie oddziały firmy na Atari „coś tam" (Atari Europe itd.). Kwiatkiem do kożucha było podkupienie w roku 2002 Shiny Entertainment (Earthworm Jim, MDK) i Eden Studios (V-Rally). Tak zakończył się dla Infogrames okres prosperity.

W kolejnych latach firma odnotowywała z roku na rok coraz większe straty. Na ten smutny stan rzeczy złożyło się kilka czynników. Jednym z nich była nie najlepsza jakość wydawanych gier, by wspomnieć chociażby o przeżałosnym Enter the Matrix, które co prawda sprzedało się dobrze, ale nacięci klienci raczej nie nabrali zaufania do wydawcy. Kolejnym był przerost ambicji – wiele z kupionych w ciągu poprzednich kilku lat studiów okazało się raczej balastem niż dodatkowymi atutami. Wkrótce rosnące długi zmusiły firmę do pozbycia się kilku atrakcyjnych licencji (m.in. Civilization) i zamknięcia części oddziałów (m.in. Legend Entertainment, Shiny). Jakby tego było mało, z tonącego statku zaczęli uciekać kolejni developerzy na czele z Epic, który zabrał swoje „Nierealne" zabawki i przeszedł do piaskownicy Midway. Lata 2006-2009 zeszły Infogrames na nieco desperackich próbach reorganizacji pod ujednoliconą nazwą Atari, co ostatecznie powiodło się, ale tylko chwilowo. W maju 2009 europejski oddział firmy wykupili mili skośnoocy panowie z Namco Bandai. Pomimo całej szamotaniny, Infogrames nadal przynosiło straty. Ostatecznie, jeszcze w roku 2009 firma przemianowała się całościowo na Atari, pod którą to nazwą istnieje do dzisiaj. Niestety, jest już zaledwie cieniem swej niegdysiejszej potęgi. Ostatnio wydali na świat m.in. tragiczne Ghostbusters: Sanctum of Slime i niewiele lepsze Dungeons & Dragons: Daggerdale, co ładnie podsumowało smutny koniec niegdyś wielkiej firmy. ■

MARTINEZ SYPIE

COŚ SIĘ STANIE

Patrząc na moje dorastające dzieci, które na szczęście nie oglądają telewizji, za to świetnie znają chyba większość klipów na YouTube, do tego mają oczywiście konsole, komputery, komórki z Androidem oraz non stop pożyczają ode mnie iPada, pomyślałem, że coś się stanie. Młody człowiek doświadcza od kołyski czegoś, co po angielsku nazywa się Sensory Overload i oznacza permanentne przeciążenie bodźcami. Od samego rana wszystko mu przed oczami mruga, buczy, piszczy, skacze, cały dzień płyną nowe informacje, SMSy, maile, RSSy, które mózg próbuje przetwarzać. Do tego kontrolery wibrują, a od niedawna trzeba nimi nawet machać. Ludzie w pewnym wieku mają przed tym naturalną ochronę: nie czują bluesa, nie dają sobie rady z techniką, z internetu znają tylko Onet, więc im przeciążenie nie grozi. Ale głowa normalnego młodego człowieka od tej kakofonii gotuje się jak jajko w mikrofalówce – na twardo.

W młodości rytm mojego życia miał trzy cykle. Roczny, który wyznaczały wakacje, miesięczny związany z ukazywaniem się czasopism-miesięczników i tygodniowy, bo w niedzielę rano był Teleranek. Z wiadomych przyczyn najważniejsze były dla mnie czasopisma, które pochłaniałem nałogowo, opętańczo i w całości razem ze zszywaczami. Miesięcznik dawało się czytać na kilka podejść: najpierw newsy i krótkie teksty, potem stopniowo kobylaste artykuły, na koniec analizy, a potem jeszcze raz całość od nowa, wyszukując różne drobiazgi i smaczki. Zajmowało to ładnych parę dni, powiedzmy tydzień. Przez kolejny tydzień byłem całkowicie zaspokojony, w trzecim powoli już budziła się ciekawość co dalej, a w czwartym chodziłem po ścianach nie mogąc doczekać się następnego numeru. Jeśli do tego dodać, że w późnej komunie (a mowa o latach osiemdziesiątych) cykl wydawniczy miesięcznika wynosił jakieś pół roku, czyli czytając jakiś numer powiedzmy w grudniu, znajdowałem tam stan wiedzy z lipca. Tyle że przez ten czas na świecie niewiele się stało, więc informacje były nadal aktualne. Czas płynął naprawdę dużo wolniej.

Jeśli przystawić te senne czasy – choć ekscytowaliśmy się wszyscy do nieprzytomności Gwiezdnymi Wojnami, Brucem Lee i lądowaniem na Księżycu – do obecnych, kontrast jest powalający. Dzisiaj news z godziny ósmej rano już o dziesiątej jest stary i trudno go znaleźć w necie, bo przykryło go dwadzieścia innych. Gry z ubiegłego miesiąca to starocie i wstyd o nich w ogóle wspominać. Otwierając dowolny portal czy serwis dostajemy na głównej stronie dobre sto kilkadziesiąt newsów z całego świata. Wiemy wszystko o wszystkim, naraz, jednocześnie, wszyscy. Pal licho czy to do czegoś przydatne. Chodzi mi o to, że mózg pracuje na stukrotnie zwiększonych obrotach. Jeśli przełożyć to na szerokość pasma informacyjnego, zwiększyło się ono kilku, a nawet kilkunastokrotnie. Niedługo sięgniemy granic możliwości przetwarzania przez ludzki umysł i jeśli tenże umysł nie zacznie rozciągać się jak guma, coś się stanie. Pęknie? Staniemy się zombiakami? Będziemy mieli wszczepiony od urodzenia GSM i będziemy wpięci do kolektywnego megamózgu? A może wykształci się język skrótów, którym damy radę przekazywać w tym samym czasie więcej informacji? Bo zalew, natłok i napór informacyjny nie słabnie, tylko się powiększa.

Ludzkość da sobie radę, bo nie takie problemy rozwiązywała. Pytanie filozoficzne o rolę jednostki, czy taka w ogóle jest przewidziana w naszym rozwoju cywilizacyjnym. Czy przypadkiem nie dążymy w stronę bycia terminalami superkomputera złożonego z nas samych, trochę jak w Matriksie, tylko bez tajnego planu zagłady.

Jeśli ktoś chce dalszego ciągu takich rozważań, fajniejszym językiem niż mój i ze znacznie szerszym światopoglądem, proszę otworzyć stronkę http://chlebus.eco.pl/ i zacząć tam od tekstu „Wspólny Umysł". Nie fantazja, ani nie futurologia, tylko opis czegoś, co dzieje się już teraz. Tylko ciągle nie wiem jak to nazwać. ■

Martinez jest między innymi twórcą magazynów Top Secret i Secret Service. Był też ich redaktorem naczelnym.

SklepGekon.pl

WROCŁAW ul.Drobnera 36

KRAKÓW ul.Wrocella 6

tel.71 374 26 17

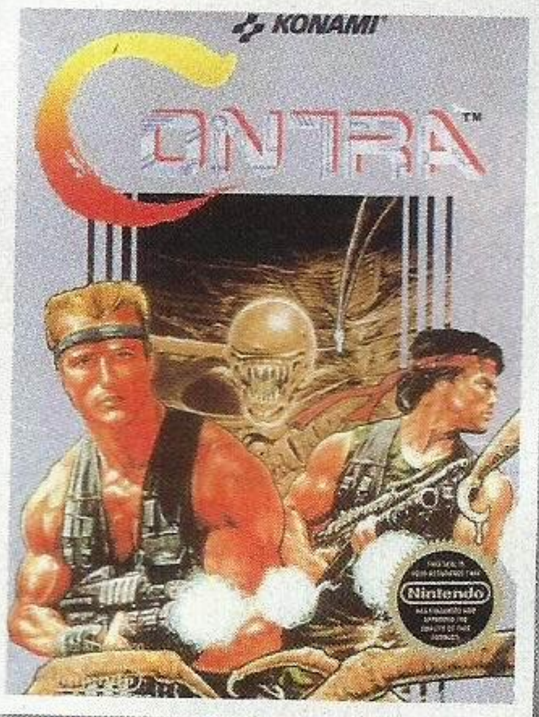
sprzedaż/wymiana gier
regeneracja płyt
serwis konsol

ZAGRAJ W TO JESZCZE RAZ, MAX

CONTRA

1992

Nie znoszę być chorym, ale zawsze to jakiś pretekst żeby nie leźć do szkoły i odpalić Pegasusa. Ale co ja widzę, Contra ma tryb dla dwóch graczy? Dobrze się składa, bo Dawid ma wpaść po lekcjach, podrzucić mi zeszyty do przepisania. O, to chyba on.



[5 minut później]
No, formalności z głowy, pora siadać do gry. Oczywiście z miejsca przejmuję naczelnego pada ze startem i selectem, hłe hłe. Dobra, lecimy. Terminator & Rambo dream team!

[kolejne 5 minut później]
Łahaha, ale jazda! Biegniemy przez poziom i prujemy do wszystkiego co się rusza. I nawet udaje nam się nie ginąć co pięć sekund. Chyba, że ten niezdara zostanie z tyłu i przyblokuje mi ekran, fundując mi lot koszący w przepaść. Hej! No weź przestań…

[i jeszcze 5 minut]
No i boss skopał nam tyłki. Żeby to jeszcze był jakiś wielki potwór, a nie kawał ściany z działkami laserowymi… Pomijam już, że Dawid w ogóle nie słucha co do niego mówię. Mamy współpracować, a nie skakać jak podupczeni po całym ekranie! Dobra, restart poziomu i próbujemy jeszcze raz.

[jw.]
I znowu zaczyna z tym blokowaniem mi ekranu. Grrr… Dobra, taki jesteś cwany? To zobaczymy teraz.

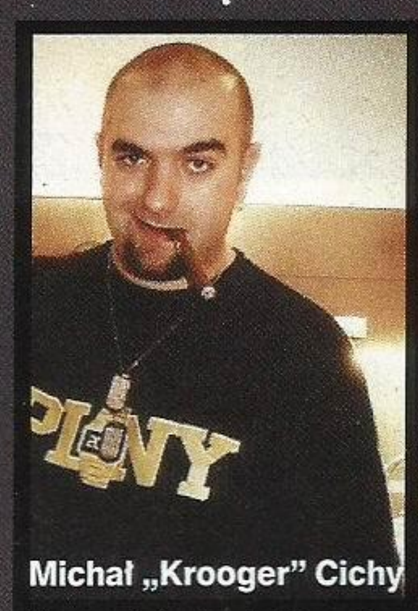
[2 minuty później]
Hehe, odkułem się pauzując co chwila grę i wybijając go z rytmu. Ma za swoje. Zaraz, nie mieliśmy przypadkiem wspólnie przechodzić poziomu? Nieważne zresztą, znowu przez niego zginąłem. Mam nadzieję, że wiesz, że to oznacza wojnę!!!

[niesprecyzowany okres czasu później]
Ups. Chyba trochę mnie poniosło. To może ja już wyłączę konsolę i wezmę się za przepisywanie lekcji. Z dalszej gry póki co i tak nici, przynajmniej do czasu aż Dawid nie odzyska przytomności. Mam nadzieję, że nie zdzieliłem go zbyt mocno. I co ważniejsze – że nie uszkodziłem przy okazji pada. Kurde, kto by przypuszczał, że prosta strzelanka może mieć na człowieka taki wpływ. Ale wiecie co? Od razu poczułem się lepiej.

2011

Contra jest jedną z tych serii opartych na bardzo prostym pomyśle, która jakąkolwiek ingerencję i próby jej rewolucjonizowania znosiła zawsze bardzo źle. Na przestrzeni ostatnich dwudziestu lat wielokrotnie usiłowano przepchnąć Contrę w trzeci wymiar i za każdym razem kończyło się to spektakularną porażką. Bo na tym właśnie polega prosty urok tej gry – dwóch wojaków biegnie w prawo i naparza do wszystkiego co się rusza. Koniec, kropka. Żadnej większej filozofii, za to czysta, niezobowiązująca radocha. I właśnie dzięki temu pierwsza, niemalże prehistoryczna część gry broni się dzisiaj równie dobrze co dwie dekady temu. Zwłaszcza jeśli ktoś narzeka na zbyt niski poziom trudności dzisiejszych gier, bo Contra do przystępnych tytułów nie należy (zwłaszcza bez używania słynnego kodu Konami, dającemu każdemu z graczy trzydzieści żyć). Jasne, grafika reprezentuje poziom typowo 8-bitowy, co może co poniektórych zniechęcić, ale ci, którym pikseloza niestraszna, powinni docenić prosty, schludny wygląd gry. Wówczas zaś, już podziwiając outro z helikopterem unoszącym się nad eksplodującą wyspą, zaczniecie rozglądać się za pozostałymi częściami tej klasycznej serii. I w większości przypadków również się nie rozczarujecie. ■

PYTANIA KROOGERA



Michał „Krooger" Cichy

Krooger służy obecnie Ciemnej Stronie Mocy i jest wydawcą gier video w firmie Galapagos Interactive, a jego opinie są opiniami wyłącznie prywatnymi. Prywatnie jest wyznawcą prasy drukowanej, z którą z niewielkimi przerwami związany był od 1997 roku. Podczas kryzysu wieku średniego stwierdził, że z dziennikarstwa ciężko jest wyżyć, więc po sprzedaży swojej duszy diabłu próbuje odkupić winy pisząc do NEO+. Niewykluczone, że za swoje grzechy trafi do Piekła – In Hell He Feel Well!

Nawet nie macie pojęcia, jak bardzo „na ostatnią chwilę" piszę ten felieton. Czasami tak jest, że człowieka po prostu opuszcza wena. Trwa to zazwyczaj kilka godzin, góra dzień. Odpalasz w międzyczasie jakąś grę, czillujesz na balkonie z PSP albo jakąś książką i wszystko wraca do normy. Mnie wena dopada wieczorami – tak mi zostało jeszcze z czasów Resetu. Zaczynałem pisać zawodowo w wieku 17 lat, więc łączyłem szkołę, obronę pracy dyplomowej, maturę, egzaminy na studia i całą masę innych rzeczy, bez których ciężko się obyć, z pisaniem o grach. Ciężko było, ale udało się. Po szkole scenariusz był stały – sprawdzam czy coś kluczowego trzeba odrobić, czy można to zrobić następnego dnia na przerwie, odpalam komputer, gram, a w nocy piszę tekst (to wersja „na wczoraj") lub po prostu gram do rana parę dni z rzędu i tekst przygotowuję za kilka dni (to wersja „masz – opisz"). Felietony do N+ z ubiegłego roku powstawały na przełomie dni, te obecne też. Tylko nie ten. Jest 12:30, jutro zaczyna się długi weekend, a Gulash wysłał mi właśnie SMSa, czy się poddaję. Nigdy się nie poddaję. Nawet z powodu braku weny. Dlatego będzie o E3 ;-)

Nie byłem. Widziałem, śledziłem, czytałem, oglądałem, chłonąłem. Ostatni raz byłem w Los Angeles dwa lata temu. Niesamowita przygoda, zapowiedź Project Natal, PlayStation Wand i cisza ze strony Nintendo. Kupa materiałów video, jakie nakręciliśmy i cała masa ludzi, których poznaliśmy zostanie w mojej głowie do końca życia. Epicka wyprawa.

Nie byłem w tym roku, ale wiem wszystko i o E3 właśnie napiszę. Skupmy się na sferze sprzętowej.

Microsoft – dziękuję Ci bardzo za Kinecta. Nie gram, nie tańczę, nie wyginam się. Serio. Sprawdźcie mojego taga. To jednak po części nieprawda. Gdy tylko Murmur odpala Michaela Jacksona, They Don't Care About Us to kawałek, przy którym dylam. Gdy żona odpala Kinect Adventures, zasuwamy na pontonie jak szaleni. Z psem, ale Kinect go nie wykrywa. Trochę korci mnie odpalenie jakiegoś fitnessu na swoim tagu – w końcu będę mógł pochwalić się ile kalorii spaliłem, a tłuszcz sam w końcu nie wyparuje. Do tańca jednak nigdy otwarcie się nie przyznam – jest z nim podobnie źle, jak ze śpiewaniem. Lipsy na moim tagu są boostowane przez małżonkę i przyłożenie mikrofonu do głośnika ;-) To, co pokazał Microsoft na E3, to casual dumnie nazwany mainstreamem. Takim samym casualem jest gość odpalający CODa po Faktach na pół godzinki, jak ten, który głaszcze z synkiem wyimaginowane zwierzaki. Dziękuję Ci M$ za wysyp gier na Kinecta, bo to dowodzi, że tak szybko obecna generacja konsol się nie skończy. Mam jeszcze tyle gier do sprawdzenia, jeszcze tyle do kupienia, że im dłużej będziecie zwlekali z zapowiedzią nowej konsoli, tym więcej zdążę ograć. Żonie zostawię taniec, a ja pogram sobie w L.A. Noire. Z drugiej strony, wersja pesymistyczna zakłada śmierć Xboxa 360, jakiego znamy, narodziny pełnoprawnego Xbox Kinect dla casuali i równocześnie Xbox 720 dla hardcore'owców. Co Wy na to?

Sony – dziękuję Ci za PS Vita (słaba nazwa, brzmi jak tabletki dla pacjentów w kwiecie wieku) i za exclusive'y na PS3. I za darmowe gry z Welcome Back. Powiedzmy, że te 36 PLN za wyrobienie nowej karty kredytowej puszczę w niepamięć. Grając na PSP (ależ Retribution i Liberation RZĄDZĄ) robię to dla prywatnej satysfakcji. Grając na PS Vita będę mógł dodatkowo pochwalić się swoimi osiągnięciami. Lubię się chwalić. Każdy lubi i proszę mi tu nie wmawiać, że Trofea są be. Można nie grać dla nich, ale grając zdobywa się je. Jeśli chcesz wypowiadać się w jakimś temacie, pokaż na swoim PSN ID, że rzeczywiście przeszedłeś grę, a nie tylko jeden poziom. No i masa multimedialnych opcji sprawi, że PS Vita będzie ubergadżetem. A ja takie lubię.

Nintendo – dziękuję Ci za Wii U. Już kompletnie pogubiłem się i nie wiem, o co w tym wszystkim chodzi. Strasznie chciałbym mieszkać w Japonii i u źródła chłonąć ten klimat absolutnego gadżeciarstwa. Ostatnio zacząłem mieć sporą styczność z grami rdzennie japońskimi i muszę przyznać, że ta kultura jest tak intrygująca, że chyba zaraz odpalę jakiegoś (tfu!) jRPGa! Czy wyobrażacie sobie, żebym biegał dookoła telewizora z mniejszym telewizorem celując nim w ekran? Naprawdę wydaje Wam się, że jak gram, to ktoś mi przeszkadza i jestem zmuszony przejść na „drugi ekran"? Damn! Kto to wymyślił? Jakie były tego podstawy? Za dużo sake! Jest to tak dziwne i absurdalne, że naprawdę chciałbym pograć kilka dni i wyrobić sobie własne, podparte testami zdanie. Na razie jestem średnio zainteresowany, choć casuale z grubym portfelem mogą połknąć haczyk. Mi trochę kaski w kieszeni zostanie. Wydam ją na 3DSa.

Trzej giganci pokazali, że coś tam się dzieje, a o tym, że coś się dzieje wie najlepiej Xiądź Natanek (aka Satanek). Wii U dogania obecną generację konsol i oferuje alternatywne sterowanie w pełnym tego słowa znaczeniu. Sony i Microsoft rozbudowują bazę casuali rzucając hardcore'owcom co chwilę jakiś smakowity kąsek, tak żeby wilk był syty i owca cała. Czy to oznacza, że w następną generację wszyscy wejdą już razem? Obecna spokojnie mogłaby dotrwać do 2015 roku. Doświadczenie jednak uczy, że PS4 i X720 wskoczą do gry razem, a Ninty zostanie ze swoją drukarką pieniędzy. Ja jednak do momentu upowszechnienia się formatu Ultra High Definition (7680x4320) nie chcę słyszeć o nowych konsolach.

E3 mnie trochę uspokoiło. Oby Gamescom utwierdził mnie w tych obserwacjach. Tam już będę osobiście. Na koniec dobra nuta z tego miesiąca – sprawdźcie Parov Stelar - Matilda. Kosi mazaki! ■

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

WARIANT 1: FULL

+ PEŁNA GRA (X360/PS3)

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy, w tym wariancie wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent:

GRĘ W PEŁNEJ WERSJI na wybraną konsolę!

Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Nie ma możliwości wyboru gry – pozycja jest losowana spośród dostępnych w danym momencie. Przed wpłatą prosimy o kontakt mailem pod adresem: prenumerata@neo-plus.pl celem wyboru platformy. Gry są wydaniami promocyjnymi.

EXTRA CENA: 120 zł

WARIANT 2: KLASYK

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

CENA: 99 zł

WARIANT 3: POŁÓWKA

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów w cenie 5, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

CENA: 49 zł

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (np: Prenumerata wariant 2 lub Archiwalia numer 118) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu wraz z kodem pocztowym.
Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, numer rachunku: **38 1240 1112 1111 0000 0165 7638**
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.
Preumerata poza granicami Polski (Klasyk): Europa z Rosją i Izraelem - 299 PLN, Ameryka Północna, Afryka - 349 PLN, Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 399 PLN

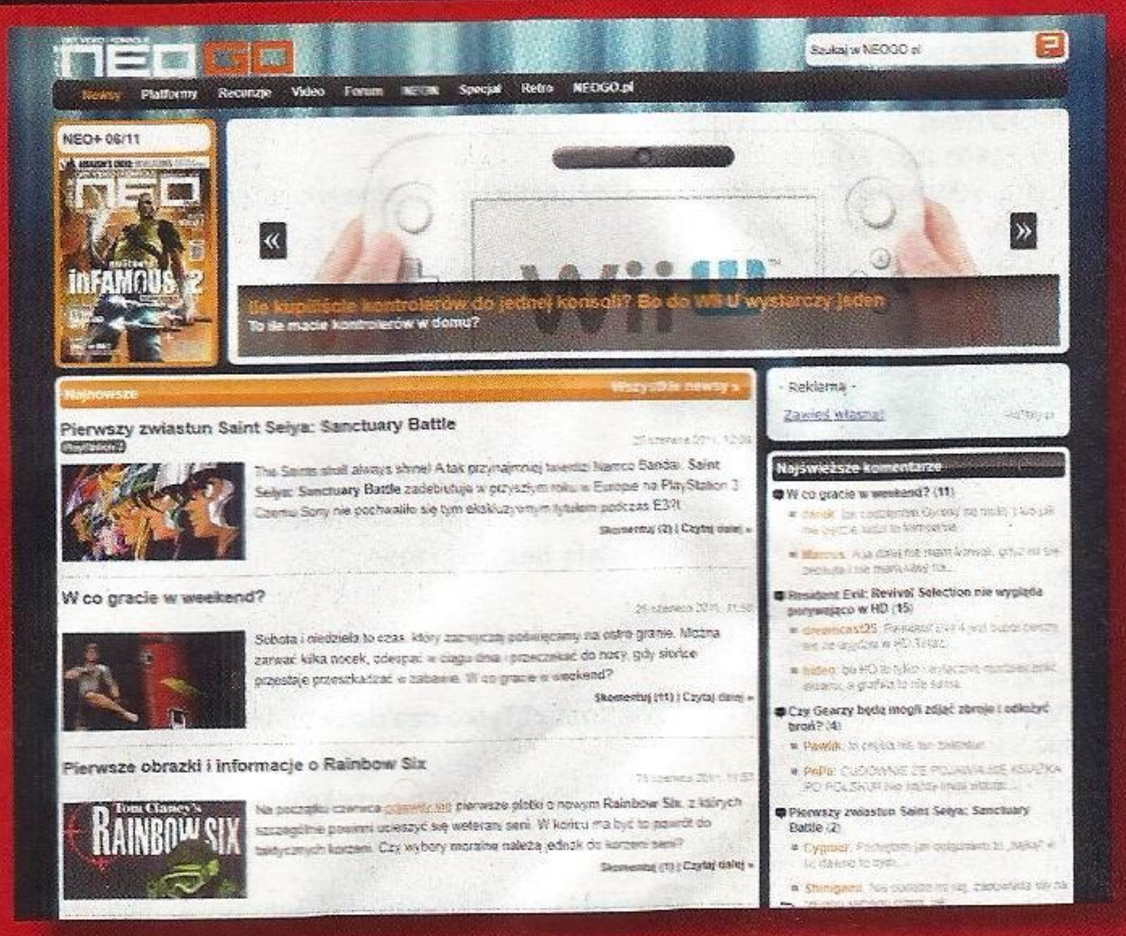
W SPRZEDAŻY NUMERY ARCHIWALNE // Kompletny spis recenzji znajduje się pod adresem: http://neoplus.gameplace.pl
Każdy numer archiwalny w cenie 13 zł (wraz z kosztem przesyłki) // W sprawie dostępności numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl

http://recenzje.neogo.pl

największa baza recenzji konsolowych – recenzje z archiwalnych numerów NEO+ już ponad 2000 recenzji gier!

http://neogo.pl

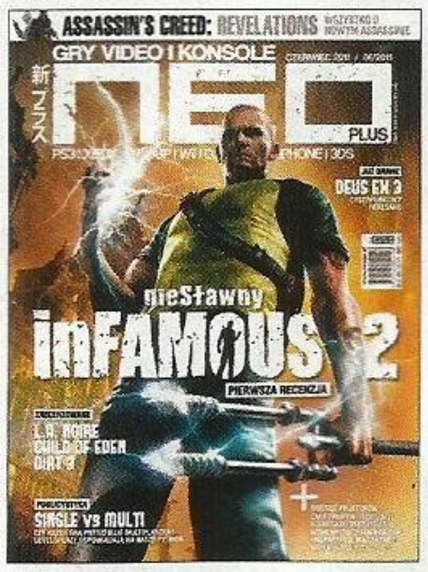
codzienna porcja nowinek ze świata konsol, ciekawe dyskusje, materiały video w HD, relacje z pokazów i wiele innych atrakcji



F.A.Q. 3

WASZE LISTY I SMSY W IMADLE MAXA I EKIPY

Witam w lipcowym, rozlazłym i rozleniwionym wydaniu FAQ. Zgodnie z trendami panującymi ostatnio w światku gier, tym razem większość rubryki zajmują sequele, kontynuujące wątki z wcześniejszych listów. Ale bez obawy, nie zabrakło także oryginalnych IP, o czym przekonacie się już za chwilę. Zapraszam do lektury! //DrMax



W POPRZEDNIM EPIZODZIE

WASZE OPINIE

vagrant3: Unikam czytania dziesiątek zapowiedzi przed zagraniem. Szkoda mi czasu i lepiej się bawię, jak nie wiem zbyt wiele. Ale obiektywnie robicie dobre pismo, które warto kupować. Dobrze, że jest coraz więcej publicystyki. I błyszczy Wam tam DrMax.

michalmarek77: Za***isty numer. Chociaż... L.A. Noire – nikt nie widzi jej ewidentnych wad????

Nyu: O-ja-pierniczę, Rafał w najlepsiejszym growym czasopiśmie! Czekam na artykuły, Neo z plusem dostaje ode mnie piątkę z plusem.

philipo: Świetny numer, tak trzymać Fajny kącik Tap-czana o KKW.

ksztyrix: Kocham ten dzień miesiąca, gdy wychodzi nowe NEO. Nieważne, że sesja, praca, cokolwiek. Człowiek chłonie tekst, aż uświadamia sobie, że trzeba skończyć, bo za jednym posiedzeniem przeczyta miesięcznik. Keep up the good work N+ crew. Szacun

phsx: Ja nie mam czasu ani ochoty codziennie przeglądać serwisów z newsami (no chyba, że mam w robocie czas, tak jak teraz) i dlatego dalej czytam NEOplus. Wrócę z roboty, rozsiądę się wygodnie w fotelu, nogi na podnóżek, NEO do ręki i wypoczywam, czytając co mnie interesuje. O nowych grach dowiaduję się albo z NEO albo z forum.

vincii: Jak dla mnie numer wyjątkowo ciekawy. Recenzje niejako są już dodatkiem do świetnej publicystyki, choć w tym miesiącu zgarnęliście konkurencji sprzed nosa najlepsze kąski. Wybraliście drogę, którą kupuje w 100%! Oby tak dalej!

Tidus: Wow, ale genialny numer. Lara, inFamous 2, Asasyn, L.A. Noire, kolekcjonerki – ekstra.

b()r(): Numerek wypasiony od pierwszej do ostatniej strony. Świetna okładka. Wciągający „Okrągły stół", „Kolekcjonerki" i „Multi vs Single" rządzą. Obszernie o Asasynie (jak zawsze) i Deusie. Recenzje jak zawsze sycące. FAQ jak wyżej trzyma poziom. Finisher oczywiście pozamiatał. Czekam na numerek z E3.

Co prosto z mostu, to od serca

Witam ponownie miszcza DRMAXA.

Się wie, SKAŁO. Nie ma lipy.

W tym miesiącu pragnę was uraczyć/zasypać/zmiażdżyć (niepotrzebne skreślić) kolejną porcją popunktowanych pytań i wątpliwości. Co do pytania o aktualizacje z poprzedniego maila, to ja chcę grać w multi, ale nie chcę aktualki, która zmienia odcień teksturki jednego kwiatka czy broni.

A ja bym na ten przykład, brachu, chciał normalnie taką odżywę, żeby dało się cisnąć na masę i rzeźbę, ale żeby mi pikawa nie wysiadła, nie? Ale, jak to mawiają, nie ma co płakać nad darowanym koniem, jarzysz?

A oto lista pytań na TEN miech, miszczu.

No kurde! Jedziesz, jedziesz, nie wymiękasz!

1. Kto z Wielce Szanownych Redaktorów jest na Fejsie?

Z Wielce Szanownych to ja tam nie wiem, ale z pozostałych, to na ten przykład mnie tam nie znajdziesz. Ja żem prosty chop i nie dla mnie jakieś... Te, no... Serwisa spe... spocz... społo... No te strony takie.

Mielu, Kaxi, Gonzo, Fax, Blizz i Tadeg lubią ten komentarz.

2. Czy gry na PS3 można łyknąć przez PC?

Na legalu nie ma takiej opcji, ziomuś.

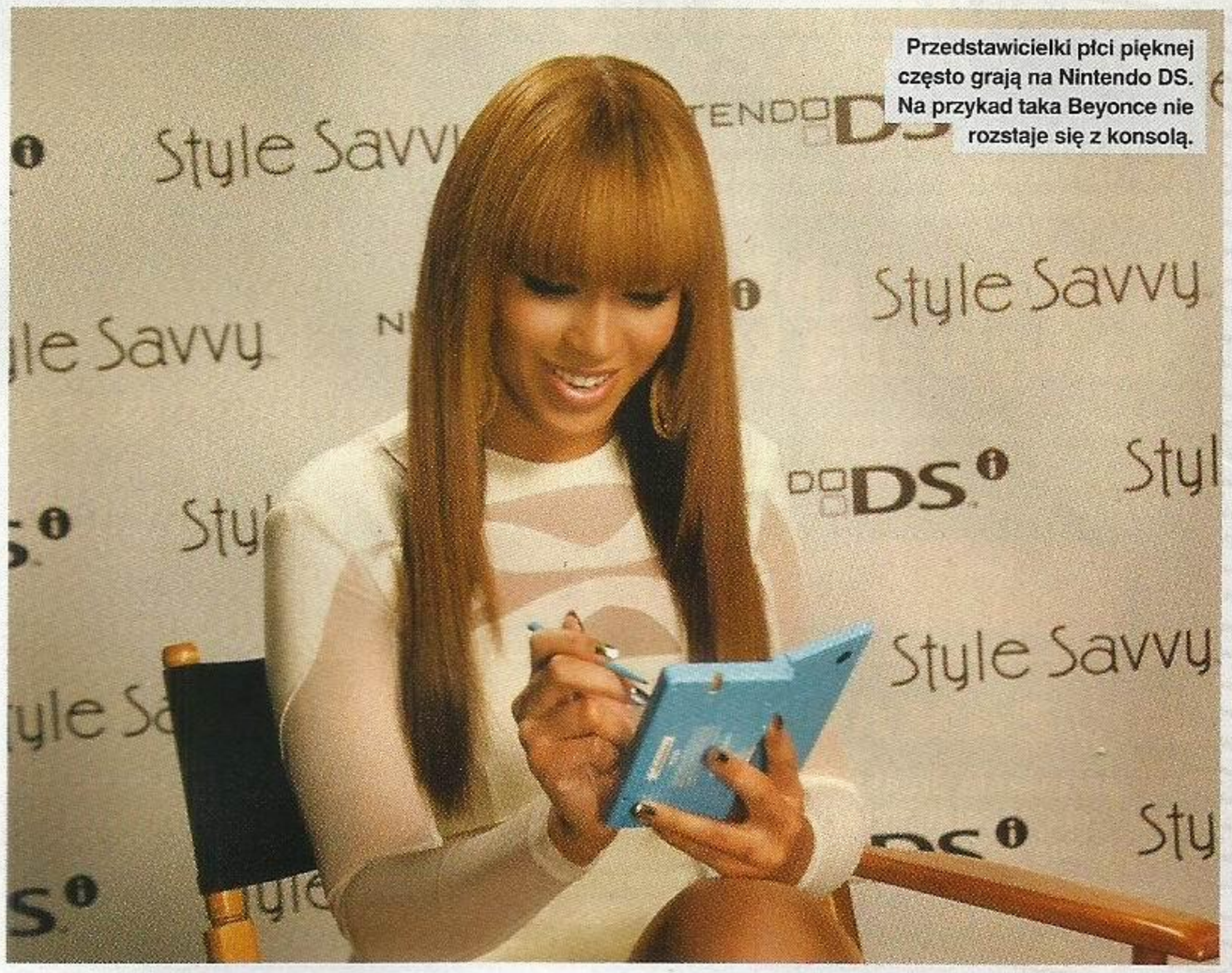
3. Jaki kabel jest potrzebny, aby podłączyć PS3 do monitka od kompa?

Ziom co na serwisie robi podpowiada, że stykanie HDMI-DVI. Możesz mu wierzyć, bierze 130 na klatę bez rozgrzewy.

4. Czy Child of Eden ukaże się na PS3?

Wiadomix! Tylko cza do września przeczekać.

5. Czy słychać coś o remake'u Gothica w HD na konsole?



Przedstawicielki płci pięknej często grają na Nintendo DS. Na przykad taka Beyonce nie rozstaje się z konsolą.

Ni hu-hu.

6. Czy jak kupię Orange Boxa na PS3, to aby działał Portal i Half-Life, to muszę go zainstalować?

Ba.

7. Wymieńcie 10 najlepszych gier na Androida.

Ja tam się nie znam, ale koledzy w szatni ostatnio mówili, że GameDevStory fajne takie nawet, nie? Albo inne Plants vs Zombies, czy te, no, Engry Berdz.

Oczywiście pozdrawiam całą redakcję i za miesiąc zasypię was kolejną Porcją Pytań.
Skała

Pozdrawiam Cię również, Skało. Pracuj nad sobą, nie wymiękaj i zarzucaj kolejne zagwozdki. W końcu, jak zwykła mawiać babcia, kto pyta, temu Pan Bóg daje. Czy jakoś tak, babunia już lekko nie kontaktuje. Tym niemniej pamiętaj – najważniejsze, żeby nie było lipy!

Powrót Analizatora

Trzymając komputer na kolanach i dwa ostatnie numery N+ pod ręką, witam redaktora prowadzącego. Z tej strony guzik, autor listu, który wywołał burzę w szklance wody szanownej Idy. Rzecz dotyczyła dziewczyn grających, którą to oparłem na jednostkowym przykładzie mojej żony, Hani. Nie wiem, czy pójdzie to do druku, ale czuję potrzebę polemiki. Pokrótce streszczę zawartą w moim liście myśl, docelowo pragnąc odpowiedzieć na zarzuty czytelniczki Idy, jak i Twoje, Maxie. Opisałem, jak to moja kochana żona przechodziła kolejne stadia growej świadomości. Od prostych puzzlerów (strzałki plus jeden klawisz) do bardziej złożonych strzelanin, np. Dead Nation (informuję, że wbiła platynę). Na koniec zwróciłem uwagę, że moim zdaniem: „dziewczyny (w większości) nie lubią maksymalnego obłożenia przycisków na padzie" i „początkowa nieznajomość pada" (takie słowa padły, droga Ido) odstręcza je od gier bardziej skomplikowanych niż Tetris. Ida zarzuca mi pogląd, że „baby są za głupie na cholernego PADA". Cóż, nie będę wstawiał IYF, tylko zalecę uważniejszą lekturę mojego listu.

SMS express

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

Czy gdy będę miał Wipeouta HD na dysku, lagi po wysyłaniu wiadomości (mam dużo muzy i jest to ponad 10s. T_T) będą mniejsze niż ma to miejsce z wersją na BD? ;/

Z tego co się orientuję, gra ma z tym problemy w każdej wersji, zatem obawiam się, że musisz przecierpieć. Inna sprawa, że jesteś chyba pierwszą znaną mi osobą próbującą uprawiać chat w Wipeoucie.

Cześć! Jakie są fajne gry na sieć na X360? EKI

Dowolne Call of Duty, dowolne Gears of War, dowolne Halo, nowy Mortal Kombat, ostatnie dwa Need for Speed, Portal 2... Można by tak jeszcze długo.

Witam. Jest możliwa ustawka w sieci na SSFIV z Gulashem i Maxem?? Mam PS3 i gram Kenem (Eniak0), jestem z serią od najwcześniejszych lat i chętnie sprawdzę czy rzeczywiście wiecie o co kaman. Dzięki & pozdro.

Od siebie dorzucę tylko wyrazy szacunku dla Twej małżonki za platynę w DN, bo niebanalna to sztuka.

Druga sprawa, wypracowywane latami doświadczenie gracza nie musi być sprzeczne z poglądem Idy o spostrzegawczości, przenikliwości – inteligencji. Wymieniane przez autorkę cechy są przydatne w każdej dziedzinie życia, jednak sam poziom inteligencji nie zapewnia natychmiastowego sukcesu w żadnej sferze. Potrzeba treningu, nauki i właśnie zdobywania doświadczenia. Co z tego, że cechuje mnie refleks i spostrzegawczość na poziomie pilota myśliwca, gdy pierwszy raz zasiądę do wieloosobowej rozgrywki w jakiegoś FPSa? Duża szansa na minusowe KD ratio. Albo stare przygodówki point'n'click. Owszem, w wielu tytułach przydaje się spostrzegawczość, kojarzenie faktów (składowe inteligencji), co nie zmienia, że i tak łatwiej będzie miał ten, który ma już wieloletnie doświadczenie z grami z danego gatunku. Nie jest tak?

Jest, ale zasób doświadczenia nie przekłada się bezpośrednio na płeć. Z tego co pamiętam Ida twierdziła raczej, że demonizujesz tutaj znaczenie tej drugiej.

I wreszcie sedno mojej myśli, o które większość zarzutów się rozbija. Zwróciłem uwagę na fakt, że gracze (grający, interesujący się grami – nie mówię o miłośnikach Farmville i Angry Birds) to w większości przedstawiciele płci męskiej. Nie potrzebna instytucja typu OBOP do potwierdzenia mojej tezy, czyż nie? Czemu jest tak, że w Polsce to chłopaki bardziej niż dziewczynki lgną do rozrywek konsolowych? Tego szczegółowo nie rozpatrywałem, ale tak JEST. Szowinizm? Nie. Zarzucanie „babom głupoty"? Nie. Ale stwierdzenie faktu jak najbardziej. W Polsce wyrosło pokolenie świadomych graczy płci męskiej, którzy czytają magazyny o grach, kupują gry, znają się na tym. I to jest większość. Widać to po forach, nielicznych imprezach etc. Wracając do sedna, przeciętnej dziewczynie, która z grami ma do czynienia od święta, jeżeli nikt jej z tym bliżej nie zaznajomi, jest trudniej grać w tytuły bardziej złożone. Między innymi przez brak doświadczenia. Problem z zarzutami Idy jest taki, że nie patrzy właśnie przez pryzmat „mojej przeciętnej dziewczyny", która nie gra, nie interesuje się tym, nie wie co to strafe, nie czyta gazet tematycznych itd. Pisałem o „początkowej nieznajomości pada", a nie niezdolności kobiet do poznania budowy kontrolera. I dalej obstawiam, że inteligencja nie jest równa doświadczeniu w jakiejkolwiek dziedzinie życia.

Najśmieszniejsze, że tak naprawdę ani Ty ani Ida nie macie jakoś drastycznie rozbieżnych zdań, tylko coś nie możecie się dogadać (a moje wredne wtrącenia zapewne nie pomagają).

I słówko do Maxa. Ironizujesz, gdy piszę, że Hania sama włączyła konsolę, by zabijać zombiaki. Nie wiem, czy to celowa złośliwość, czy niezrozumienie.

Jedno drugiego nie wyklucza.

Chodziło bowiem o fakt, że było to novum – dziewczyna grająca głównie w Tetrisa i Lumines przesiada się na krwawą strzelankę. A nie o jej zdolności motoryczne związane z obsługą włącznika.

Nie no, tyle akurat skumałem.

No i zarzut, że przeciętne dziewczyny to nie jedyna grupa (bo są Amisze i faceci po 50), która nie gra. Owszem, ale co innego facet niemający kontaktu z grami (bo nie było), a co innego rówieśniczka Maćka czy Wojtka, którzy za młodu rżnęli w Contrę. Powtarzam, kwestie społeczne i kulturowe wpływające na odbiór gier przez obie płcie to druga sprawa. Co nie zmienia faktu, że przeciętna (zwracam uwagę na to słowo) dziewczyna nie gra, nie interesuje się tym etc.

Amiszów i facetów po pięćdziesiątce użyłem jako ekstremalnego przykładu. Zręcznie pominąłeś wspomniany przeze mnie fakt istnienia także młodych chłopaków, którzy do gier mieli dostęp od dziecka, ale po prostu nie interesowali się nimi i w rezultacie mieliby dokładnie te same, cechujące początkujących problemy co dziewczyny. A to w dużym stopniu niweluje w tym przypadku nadrzędne znaczenie płci. Ale mniejsza o to – tak, masz rację, przeciętna dziewczyna nie interesuje się i nie gra. Nigdy temu nie zaprzeczyłem, starałem się tylko, w sposób nieco złośliwy (bo taki już jestem), wytknąć luki w Twojej próbie uzasadnienia tego stanu rzeczy.

I to chyba tyle. Potrzeba polemiki zaspokojona i mam nadzieję, że co nieco sobie wyjaśniliśmy. Oczywiście, takie przerzucanie się tłumaczeniami na łamach pisma nie jest zbyt komfortowe, ale może to coś da. Nie tylko w odbiorze mojego listu, ale również w kwestii, którą poruszam.
Pozdrawiam,
guzik

Oj tam, oj tam. Przynajmniej każdy z uczestników dysputy ma czas (i motywację), żeby porządnie przemyśleć swoje argumenty, a do tego nasze nieudolne próby wymądrzania się zostaną unieśmiertelnione w druku. Dzięki za polemikę i raz jeszcze pozdrawiam Ciebie i Twoją lepszą połówkę.

Najlepiej tam, gdzie nas nie ma

Witam szanowną redakcję.

Ghaah!

Niestawiamyspacjiprzedznakamiprzestankowymi!! Echem, wybacz, nabawiłem się lekkiego tiku. Witam serdecznie.

Dziś chciałbym porozmawiać na temat pracy. Temat jest stary jak świat, ale warto wspomnieć o robocie, którą się kocha. Dzisiejszym motywem listu będzie więc praca marzeń.

Niech będzie. Choć skoro już puszczamy wodze wyobraźni, to moglibyśmy darować sobie „pracę marzeń" i przejść od razu do „bycznia się marzeń".

Wy, dziennikarze macie na pewno poczucie spełnienia, bo nie wierzę, że ktoś trafił do redakcji z przypadku.

Nie będę ściemniał, że strasznie wszyscy cierpimy, bo płacą nam za pisanie o grach. Z drugiej strony jednak nie przesadzajmy – to nie jest tak, że zaczynasz współpracę z redakcją pisma, a reszta to już same złote góry i właściwie można umierać, bo lepiej być nie może.

Ludzie wyjeżdżający za granicę takiego spełnienia już nie czują, co z tego, że marzyły im się złote góry, kiedy muszą pracować tam gdzie idzie pieniądz.

Ich wybór. Spełnienie i kasa to na tym świecie towary rzadkie, a w kombinacji trafiają się pewnie jednej osobie na milion. Swoją drogą, myślałem, że większość emigracji sprzed paru lat powróciła już w domowe pielesze.

Ja osobiście za cel mojego życia postawiłem sobie gry i wiem, że trzeba do tego dążyć ciężką pracą.

Pytanie tylko co masz na myśli przez owe „gry", będące celem Twego życia. Pisanie o nich? Tworzenie? Czy zarobienie w dowolny sposób tyle kasy, żeby Cię było stać na dowolną ich liczbę? Mnie odpowiadać nie musisz, grunt żebyś sam to wiedział.

Co z tego, że kumple się ze mnie śmieją (mam 18 lat), nie obchodzi mnie to, zresztą myślę, że gry przestały być formą dziecinady, czymś kojarzącym się z zabawkami. Wiem, że nie wszyscy o tym wiedzą. Moja mama np. mówi: „Synek wyłącz tę konsolę, szkoda czasu, i tak nic z tego nie będziesz miał". Moja odpowiedź brzmi: „Jeszcze się zdziwisz... mamo". Babcia jest jeszcze lepsza: „Dziecko nie szkoda Ci czasu? Latasz z tym pistoletem w kółko i strzelasz, to jest dla dzieci".

To o lataniu z pistoletem pewnie akurat dla dzieci nie jest.

Najbardziej wkurzające jest to, kiedy pomyślę o was.

Wiem, czasem mam to samo, kiedy myślę o sobie.

Np. Ty doktorze, grasz 10 godzin, wchodzi mama i mówi: „Oj widzę synek, że dzisiaj dużo pracy masz". Tak mamo.

Oho, czyżby to było wyzwanie? Cóż, jeśli przez wiedzę „o co kaman" rozumiesz liczenie klatek animacji i inne tego typu atrakcje, to od razu powiem, że pewnie byś mną pozamiatał. Dzisiejszymi czasy w mordobitki grywam już raczej dla przyjemności niż „zawodowo". Inna sprawa, że ostatnio częściej łupię w nowego Mortala.

Uważam, że przy recenzjach powinniście dodawać info o wersji językowej gry. Myślę, że dla wielu osób to pomocna wskazówka przy decyzji o wyborze tytułu.
Siniak

Nie przypominam sobie, żebyśmy kiedykolwiek zatajali informacje o ewentualnej polskiej wersji. Jeśli takowa istnieje, zawsze przynajmniej o niej wspominamy, albo – jeśli wydawca udostępnił nam takową – piszemy o wersji PL obszerniej.

Leżę właśnie w szpitalu i zaraz mam mieć operację złamanej ręki. Wasze pismo pozwala jakoś się odstresować. Tak czy inaczej lipa, bo grać ze dwa miesiące nie będę mógł. Dlatego z całego serca popieram pomysł Quentina związany z robieniem gier dla kontuzjowanych.

Cóż, pozostają gry na pistolet/Move/Wii/Kinecta albo coś w miarę popierdółkowatego na iPada. W międzyczasie zaś czujemy Twój ból i życzymy szybkiego powrotu do zdrowia.

KONTAKT

BĄDŹMY W KONTAKCIE

- **E-MAIL**
  pod adresem: faq@neo-plus.pl
- **SMS**
  nr telefonu: 519 892 608
- **FORUM**
  http://forum.neogo.pl
- **WWW i KOMENTARZE**
  http://www.neogo.pl
- **FACEBOOK**
  użytkownik: neogopl
- **BLIP**
  śledź nas na blip.pl/neoplus
- **YOUTUBE**
  kanał NEOGOpl

NEOGO

WASZE WYPOWIEDZI

Temat: NGP to od dzisiaj PS Vita

bum: Konsola, na którą zapowiadają się lepsze gry od przereklamowanej konkurencji, w dodatku o wiele mocniejsza i za tę samą cenę? Wybór chyba jest oczywisty.

lucor: Konsola jak najbardziej spełnia moje oczekiwania. Kupuję w dniu premiery

kris: Cena niezła, ale uwierzę, jak zobaczę. Jakoś Sony nigdy w Polsce nie przeliczało ceny z euro według ogólnego kursu, tylko według swojego widzimisię.

makumator: Street Fighter x Tekken na Vita wystarczył, żeby mnie kupić. Do tego cena, gry, grafa, dwie gałki – biorę. Poproszę tylko import/wymianę trofeów/profilu z PS3.

Temat: Tomb Raider prawie jak Uncharted

No Fanboy: Wygląda kapitalnie, do tego aż ocieka klimatem. Nigdy nie przepadałem za serią Tomb Raider – teraz się to zmieniło. Po tak krótkim fragmencie trudno powiedzieć czy może konkurować z Uncharted, jedno wiem na pewno – ten fragment zrobił na mnie większe wrażenie niż gameplay z U3.

siniak: Gra na pewno będzie bardzo dobra, Uncharted raczej nie doścignie, ale może być bardzo blisko. Pierwsze nad czym moim zdaniem powinni jeszcze popracować to woda – niestety na tym filmie jej animacja wygląda bardzo słabo, poza tym w jaskiniach jest dość ciemno, jestem ciekaw jak gra wygląda na otwartej przestrzeni (słońce, gra cieni itp).

Temat: Cudowny świat The Elder Scrolls V: Skyrim

Łukasz Michalski: Oby ta cześć nie nudziła się po 50h jak poprzednik!

Farron: Wiecie co, mi Oblivion nie znudził się nawet po przegraniu dwóch lat, a tu każdy atak, ruch, to będzie przyjemność jeszcze większa.

mike: Postać w końcu zdjęła łyżwy. Od razu lepiej to wygląda i będzie można bez bólu grać w ujęciu TPP.

Temat: Metal Gear Solid: Peace Walker HD w ruchu

qpa123: Obrzydliwie to wygląda.

Blazej Tomaszkiewicz: Peace Walker nawet do pięt nie dorasta takim grom jak Crysis 2 czy Dead Space 2.

Vejit: Czego się spodziewaliście?? Chyba zapomnieliście, że to nie remake, a tylko gierka z podciągniętą grafiką. Jak na konwersję z PSP to i tak jest dobrze.

Temat: Wii U mocniejsze o 50% od PS3?

Michał: Mam nadzieję, że moc będzie większa niż w PlayStation 3, gdyż jeśli nie, Wii U nie będzie miało sensu istnienia. Co przedstawi Sony i Microsoft – zobaczymy. Ale gdy zaprezentują nową, niesamowitą grafikę, to najnowsza konsola od Nintendo zostanie daleko w tyle, tak jak to było z pierwszym Wii. A mimo to, nawet gdy wielu osobom konsola nie przypadnie do gustu i tak dobrze się sprzeda.

KWIETNIUM__PL: Skoro Nintendo wchodzi do gry z nową konsolą, to musi mieć power i jeśli nawet nie stawiają na megagrafę, to konsoli przyda się zapas mocy na hologramy czy co tam sobie Nintendo wymyśli.

Śmietan: Historia pokazuje, że niekoniecznie najmocniejsza konsola wygrywa. Liczą się gry. Nintendo nigdy nie kojarzyło mi się jako sprzęt do grania, ale jako sprzęt do zabawy. Popatrzmy w przeszłość. NES, SNES, GC, GB itd. Czy one nie wyglądają jak zabawki? Sorry, ale jakoś nie podnieca mnie skakanie kolorowym kimś po kolorowym czymś. A no tak, casual...

Dołącz do dyskusji na neogo.pl

FORUM

WASZE WYPOWIEDZI

Temat: Wii U

ramzes64: Traktuję tę konsolę jako nie konsolę, bo pokazywali kontroler, a nie sprzęt z kontrolerem i grami na niego. Chwilowo nie planuję zakupu, chyba że przez ten czas do premiery, na kolejnych targach będą coraz to nowsze i ciekawsze rzeczy pokazywać.

Tawotnica: Fajnie, że wszystkie Wiimoty i duperele są kompatybilne. Classic Controller Pro coś czuję, że się przyda przy tym wynalazku niejednokrotnie, bo jedyne, co mi w tym nowym „padzie" przeszkadza to fakt, że wygląda na dosyć niewygodny.

Ryan: Ninny MUSIAŁO zainwestować w kawałek technologii do strumieniowej kompresji i przesyłania sygnału. Prawdopodobnie jest od tego dedykowany sprzęt. Odtworzenie tego na PS3+Vita będzie trudne, jeśli zależy komuś na jakości.

raf: Dla mnie Nintendo na razie nic ciekawego nie pokazało. Ani jednej nawet planowanej gry na Wii U. Pytanie, czy konsolka wniesie jakieś nowinki technologiczne?

alexx-1: Sama konsola to kicha jak jej poprzednik, nie będzie się nadawać dla core graczy. Powodzenia dla tych, którzy chcą na tym padzie zarywać nocki w Call of Duty.

gruby: Nintendo będzie miało najmocniejszą konsolę na rynku, konwersje, własne serie i unikatowy kontroler. Jeżeli do tego mocny online, to naprawdę nie wiem, na co można narzekać. Warto tez pamiętać, że Wii wytrzymało 5 lat z grafiką SD, wygrywając walkę o najpopularniejszy sprzęt tej generacji. O ile to jakiś wyznacznik, kolejna generacja też powinna rozstrzygnąć się na polu innowacji, a nie wpychania bebechów. Zresztą dla każdego coś miłego. Na Nintendo jeszcze się nie zawiodłem, więc dla mnie Wii U to wybór oczywisty.

TEXZ: Żałosne jest jak deweloperzy third-party rzucili się na Wii U. Kiedy w końcu zrozumieją, że gracze nie kupują konsol Nintendo dla kolejnej strzelanki czy samochodówki tylko dla GIER NINTENDO.

Temat: E3 2011

Pawlik: E3 w tym roku absolutnie zassało. MS zanudził Kinectem, Sony niczym nie zaskoczyło, a Nintendo pokazało pseudo tablet, bo o samej konsoli dalej nic tak naprawdę nie wiadomo. Ja się pytam gdzie są nowe IP? W ogóle gdzie zapowiedzi nowych gier, o których nie było wiadomo przed E3? Jestem zawiedziony. Zapamiętam tylko zajawkę Tomb Raidera.

Ney: To E3 zassało jak nigdy. O ile wcześniej byłem sceptycznie nastawiony do szybkiego pojawienia się next-genów, tak teraz chciałbym, żeby najpóźniej w 2013 już były na rynku, bo nowych IP jest jak na lekarstwo, jakaś taka stagnacja w branży.

hav33n: Konferencja Ubisoftu i EA dały radę, Battlefield 3, Skyrim i RAGE koszą wszystko. Co do Microsoftu, no to Halo 4 jako pożegnanie z Xboxem 360, a E3 2012 będzie bitwą nowych stacjonarek od Sony i MS. Ciekawe jak będzie nazywała się nowa konsola. Obawiam się, że cos w stylu Xbox Vita albo Xbox U, o zgrozo!

Temat: Sly Cooper: Thieves In Time

Jedyn: Gry nie robi Sucker Punch tylko twórcy portu Sly Collection. WTF? Hype spadł do zera. Co w takim razie robi Sucker Punch? Leży na dolarach za sprzedaż inFamousa?

Czychu3: Zakładam, że gra będzie bazować w dużej mierze na pomysłach, które były w trylogii. Będzie więc pewnie dobra gra ale nie tak dobra jakby ją robiło Sucker Punch.

Dołącz do dyskusji na forum.neogo.pl

Heh. Po pierwsze, jeśli nie muszę, to raczej już nie grywam po 10 godzin (starość nie radość). Po drugie, scena z mamą mało prawdopodobna, bo kiedy już wpadam w odwiedziny (średnio raz w miesiącu), to nie zwykłem taszczyć ze sobą konsoli.

Kurde, jednym z moich marzeń jest to, aby moja mama tak do mnie powiedziała.

Poproś, może mama się zgodzi i nawet postara się nie brzmieć zbyt ironicznie.

Wracając do pracy marzeń dodam tylko, że warto obrać sobie cel i do niego dążyć, ciężka praca nie zaszkodzi tylko zmobilizuje, będzie zachętą do dalszych działań. Nie myślcie, że wszystko przyjdzie samo, warto pracować, uwierzcie, nie wyjeżdżajcie za granicę. Uczycie się 20 lat, aby wyfrunąć z kraju.

Nie każdy musi wiązać swą przyszłość z miejscem urodzin, a czasem może być wręcz odwrotnie. Choć model „matura-magisterka-zmywak" rzeczywiście nie wydaje się specjalnie sensowny.

Będę kończył, bo jak widać list coraz bardziej mi się nie klei, wynika to z tego, że jestem chory (na grypę).

Oczywiście. I na takiej odpowiedzi poprzestanę, co wynika z tego, że jestem leniem (nałogowym).

Pozdrawiam nowego członka załogi Tedega, oby Ci się chłopie miło pracowało, świetny artykuł o AC: Revelations. Pozdrawiam serdecznie wszystkich członków redakcji.
Marasek

Dziękuję w imieniu kolegi i pozdrawiam również.

PS: Doktorze przepisz mi coś na gardło, Mielu oddaj bilety na E3 byłeś już kilka razy ;P

Proponuję lewatywę z octu i tłuczonego szkła – problemy z gardłem szybko staną się najmniejszym z Twoich problemów. A na Miela cała redakcja urządza co roku oficjalny manhunt, z piłami, sierpami i foliowymi torebkami, ale skubanemu zawsze jakoś udaje się dobiec do samolotu.

PlayStation Not-work

Szanowna Redakcjo,
Mimo że z pewnością nie należę do grona najmłodszych czytelników (wychowywałem się na Top Secrecie, a później SS), to nigdy jakoś specjalnie nie czułem potrzeby pisać listów do gazet. Gdyby kogoś zaciekawił powód stworzenia tego dziewiczego wykwitu sztuki epistolarnej, śpieszę z wyjaśnieniem. Otóż wku***łem się strasznie i postanowiłem sprawdzić czy pisanie faktycznie pozwala odreagować, jak to niektórzy twierdzą (chociaż z praktyki znam kilka zdecydowanie popularniejszych sposobów na odstresowanie). Cóż mnie tak wku... zdenerwowało – mógłby ktoś zapytać. Otóż kontynuuję wyjaśnianie – PlayStation Network. Po tygodniach z padniętymi serwerami udało mi się uruchomić dziś PS Store i z długo oczekiwaną radością zacząłem zastanawiać się, jakie darmówki na przeproszenie sobie ściągnę. Tutaj nastąpił pierwszy zgrzyt – nie udało mi się zassać żadnej z pięciu gier – nic to, pomyślałem, pewnie serwery są przeciążone – gra nie zając, nie ucieknie. Udało się przynajmniej wpisać na subskrypcję PlayStation Plus. Ok, myślę, nigdy nie korzystałem, chętnie sprawdzę jak to się je. Widzę, że mogę pograć w związku z tym w Burnouta za free – dużo dobrego o tych wyścigach słyszałem, więc będzie w końcu okazja wypróbować, pomyślałem.

Ach, coś czuję, że narracja zagęszcza się, narastając ku dramatycznej puencie.

Rozpoczynam download i standardowo pokazuje mi czas przewidywany do zakończenia – około dwóch godzin. Pobierałem wcześniej gry i dema z PS Store i mimo że internet mam dość szybki, to zdążyłem już przyzwyczaić się, że Sony nie nadąża. Faktycznie gra ściągała się grubo ponad dwie godziny. Nie mierzyłem z zegarkiem w ręku, ale nie sądzę, żebym skłamał twierdząc, iż czas potrzebny na pojawienie się Burnout Paradise na dysku (ok. 3,5GB przy downloadzie mojego netu na poziomie 10Mb/s) wyniósł w przybliżeniu cztery godziny. Nie trzeba informatyka, żeby stwierdzić, że coś te serwery słabo mielą, ale jak już stwierdziłem, zakupy w PS Store znałem z autopsji, więc mnie to specjalnie nie wzruszyło. Instaluję, odpalam i tutaj już okazałem się słabym człowiekiem, i zacząłem ostro bluzgać. Okazuje się, że żeby zagrać, musze ściągnąć ważącą kilkaset mega aktualizację. To ja się Panów z Sony pytam, czy nie można umieścić do ściągnięcia aktualnej wersji?? No chyba nie można, bo przypominam sobie, że taki wypadek już zdarzył mi się w przeszłości. Wtedy wykazałem większą tolerancję, bo i łatka do pobrania była mniejsza.

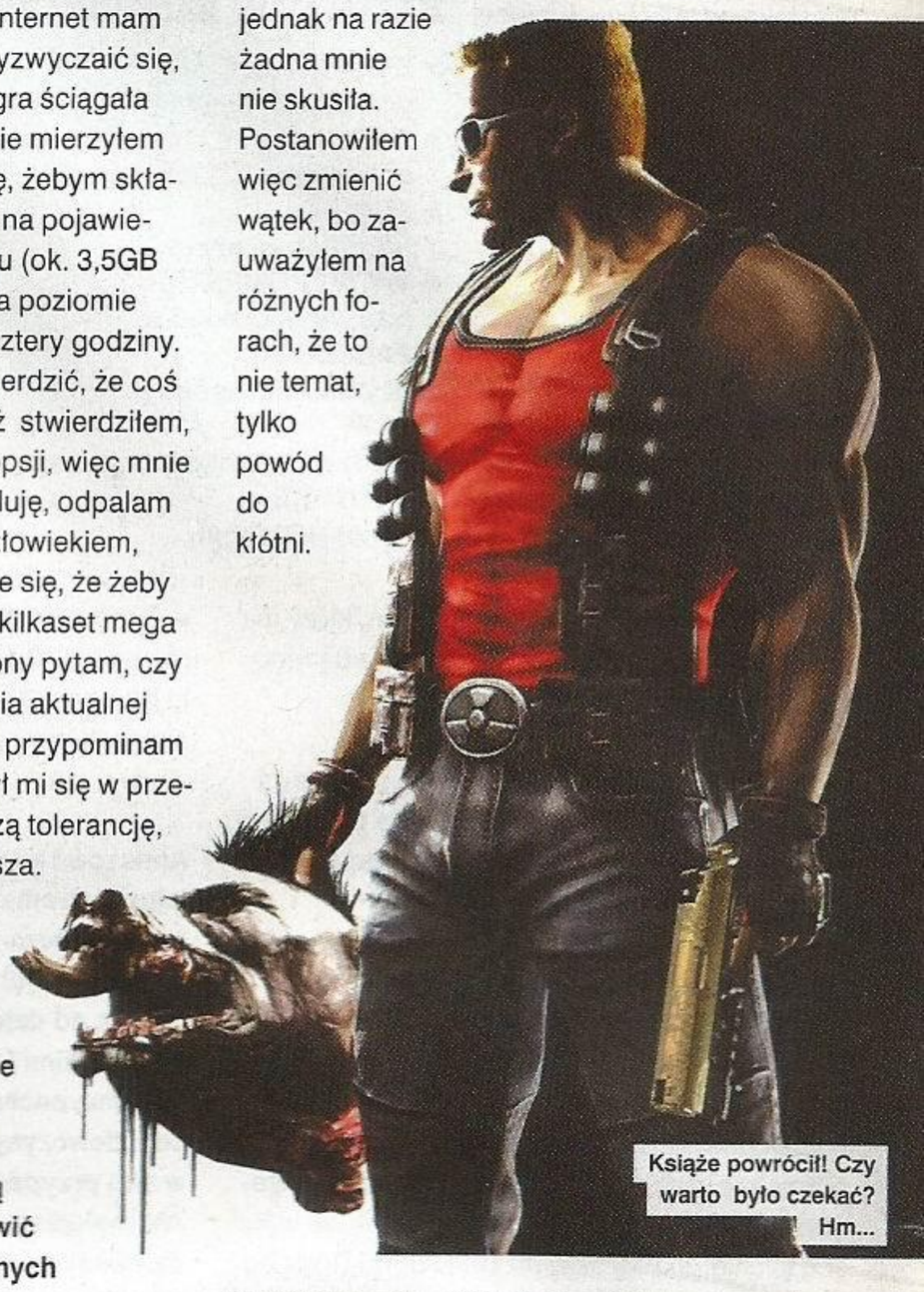
Konieczność ciągłego pobierania mniejszych i większych aktualizacji zawsze była zmorą użytkowników PSN. Czemu nie udaje im się tego upłynnić – nie wiem. Pozostaje mieć nadzieję, że projektanci Sony pilnie notują i do czasu PS4 uda im się postawić architekturę pozbawioną podobnych upierdliwości.

Ogólnie sytuacja skłoniła mnie do smutnej refleksji. Zawsze lubiłem grać na konsolach, bo w przeciwieństwie do gier pecetowych wszystko było kompatybilne i bezproblemowe. Kiedyś wkładałeś kartridż do Pegasusa, odpalałeś telewizor i mogłeś się zrelaksować przy ulubionej grze. A teraz żeby zagrać na konsoli, najpierw muszę zainstalować grę na dysku, później zaktualizować firmware konsoli i jeszcze poczekać aż system zdoła wyszukać w necie patche i cierpliwie medytować aż się załadują. Jeszcze trochę, a po zakupie nowej gry będę musiał odkręcać obudowę i wymieniać kartę graficzną. Bardzo dziękuję Panom z Sony za takie przeprosiny.
Pozdrawiam,
Janusz

O ile trudno nie zgodzić się z obserwacją, że granie na konsoli jest dziś cokolwiek bardziej złożonym procesem niż w dawnych, beztroskich czasach, o tyle w konkretnym przypadku PSN niepotrzebnie się unosisz. Rozczarowanie ogólnym kierunkiem przyjętym dziś przez producentów konsol przelewasz bezpośrednio na Sony, które akurat niespecjalnie tu zawiniło i w obecnej generacji robiło raczej za śpiocha, który musiał nadrabiać zaległości do pozostałej dwójki. Pamiętaj też, że przy wszystkich wytkniętych przez Ciebie wadach, PSN jest usługą darmową. Nie zwalnia to Sony od dbania o jej jakość, bo kupując grę z komponentem sieciowym gracz ma prawo oczekiwać bezproblemowej zabawy w tym trybie, ale mimo wszystko stanowi jakąś okoliczność łagodzącą. Tym bardziej, że akurat program „Welcome Back" bardzo im się udał.

Książe jest nagi (i mu z tym dobrze)

Witam, ostatnio tyle się działo, że postanowiłem do was napisać. Z początku chciałem poruszyć temat, który po E3 był przedyskutowywany z każdej strony. Chodzi oczywiście o Call of Duty oraz Battlefield. Jedni się starają, a Activision zarabia. Osobiście zdecyduję się w końcu na jedną z nich, jednak na razie żadna mnie nie skusiła. Postanowiłem więc zmienić wątek, bo zauważyłem na różnych forach, że to nie temat, tylko powód do kłótni.



Książe powrócił! Czy warto było czekać? Hm...

Fakt faktem, konflikt CoD vs BF zaostrza się, co jest wyraźnie bardziej na rękę EA, bo Activision wolałoby po prostu udawać, że żadnego rywala nie ma.

Prawda jest taka, że E3 zobaczymy co roku (wraz z nowym CoDem), a pewne wydarzenie zdarza się raz na 14 lat albo i rzadziej! Oczywiście chodzi mi o piątkową premierę Duke Nukem Forever. Osobiście mam tak, że gry starsze lubię, tak samo jak i kolekcje wydawane w HD. Nie ma co ukrywać, że ta gra powinna pojawić się jeszcze na PS2. No ale do rzeczy. Po tym jak pojawił się promień nadziei na to, że Książę pojawi się w 2011 roku, informacje olałem. Wiedziałem, że jest to gra, która oparta będzie głównie na sentymencie tych, którzy jarali się jeszcze Duke Nukem 3D. W piątek każdy już mógł sprawdzić tytuł i wtedy popłynęła fala krytyki, o dziwo ze strony graczy, którzy nawet nie pamiętają takich cytatów jak „Come get some". Media też w większości przypadków były surowe. Podobno ta gra jest prostacka, brzydka i nudna. Osobiście jeszcze nie zagrałem, ale z czystej ciekawości chcę sprawdzić. Ale co związku z tym? Osobiście uważam, że nawet jakby nowego Duke'a kupiła garstka osób, to i tak gra jest sukcesem. Nie wyobrażam sobie, żeby jakikolwiek dzisiejszy FPS mógł doczekać się kontynuacji z dziesięcioletnią przerwą. W Duke'u nie są piękne tekstury, tylko to, że może chociaż paru osobom po odpaleniu gry zakręci się łezka w oku, gdy usłyszy te legendarne teksty. I to właśnie dlatego postanowiłem napisać list o Księciu, z którym na dobrą sprawę mam mało wspólnego, ale mam do niego szacunek za to, że ktoś po czternastu latach o nim

pamięta. Niestety blond dziadek musi ustąpić miejsca młodym postaciom, jednak długo będziemy czekali na drugą taką prostą i chamską, a zarazem legendarną osobę. Chcę jeszcze dodać, że robienie następnej części gry nie ma już sensu. To raczej koniec moich rozczuleń. Papatki.
Ycho

Premiera DNF okazała się dla mnie słodkogorzkim przeżyciem. Z jednej strony fajnie, że w końcu się ukazał, a z drugiej – praktycznie nie miał szans nie okazać się po tylu latach rozczarowaniem. Mnie rozczarował głównie fakt, że nowy Książę nie jest przestarzały w stylu DN3D (na co cicho liczyłem), tylko w stylu pierwszego Halo. Gracze, którzy przygodę z FPSami zaczęli na początku wieku mogą czuć sentyment do prostackiej grafiki 3D i „genialnych" rozwiązań w rodzaju noszenia naraz maksymalnie dwóch broni, ale dla dziadów mojego pokroju nowego Duke'a sprzedaje właściwie tylko kloaczny humor. Swoją drogą, na Twoim miejscu nie przesadzałbym z tymi „Duke'a pamięci żałobnymi rapsodami", bo gra sprzedaje się jak na razie świetnie.

Kobiety do konsoli

Na początek gorące pozdrowienia dla całej Redakcji NEOplus. Już dawno myślałam, żeby do Was napisać, ale dopiero list od Idy z czerwcowego numeru wręcz mnie do tego zmusił.

Do czego to doszło, żeby kawałek tekstu w magazynie o grach terroryzował spokojnych, bogobojnych obywateli... Tym niemniej dziękuję za (mam nadzieję) niewymuszone pozdrowienia i witam na łamach.

Konsola PlayStation towarzyszy mi już ponad 10 lat, była w pakiecie z moim mężem. Najpierw „jedynka" i walki w Tekkena, potem „dwójka" – God of War i znowu Tekken, ale jeszcze wtedy nie byłam zakochana. Nie przeszkadzało mi jak większości dziewczyn, które znam, że mój facet gra na konsoli. Może nie byłam wtedy w centrum jego uwagi, ale zająć się sobą z pewnością umiałam. Miłość przyszła dopiero przy „trójce". Gry są tak piękne, mają rewelacyjną fabułę i teraz to Irek nie zawsze jest w centrum mojej uwagi. Większość mężczyzn nie zdaje sobie sprawy, że nie zabieramy się za gry tylko dlatego, że po prostu jesteśmy w nie lepsze.
Ach! Teraz wszystko jasne.

A który facet lubi przegrywać ze swoja kobietą na konsoli?! Mojemu to nie przeszkadza, na szczęście.

Oj, zdziwiłoby Cię ilu facetów lubi kiedy „kobieta ich bije".

Aż nie mogę uwierzyć, że Ida ma problemy ze znalezieniem gry, która ją pozytywnie wciągnie. Sama przeszłam już Batman: Arkham Asylum, inFamous, obie części Uncharted, trylogię GoW, Darksiders i tak dalej. A już moją prawdziwą miłością stał się Resident Evil 5, gra tak mi weszła na ambicję, że poziom Normal i Veteran przeszłam już dawno, a teraz zabrałam sie za Professional i jestem już w połowie. Gry nam kobietom dostarczają takiej samej frajdy co Wam, kochani Panowie...

Tego akurat nikt nie negował.

...tylko że my możemy jeszcze robić to, co lubimy najbardziej – zbierać punkty czy szlachetne kamienie i kupować, kupować i jeszcze raz kupować – co z tego, że broń i kamizelki kuloodporne?!

Element zbieractwa w grach rzeczywiście zdaje się szczególnie atrakcyjny dla przedstawicielek płci pięknej. A co do wirtualnych zakupów – są tytuły oferujące bardziej kobiecy asortyment dóbr. W Lego Piratach kupuje się np. gustowne czerwone kapelusze, a w nowej Alicji kolekcjonuje się... sukienki.

Dodam, że na przykład w Residenta możecie grać razem, my oczywiście razem też przeszliśmy RE5 i dodatkowe zadania. Uczy to współpracy i umiejętności porozumiewania sie w związku :)

Ja bym to opatentował jako nową, rewolucyjną metodę terapii małżeńskiej. „Judyto, pokaż na tym zombiaku, co czujesz, kiedy Maurycy nie opuszcza klapy w ubikacji".

Ja już z niecierpliwością czekam na Uncharted 3 i Batmana: AC, a teraz czekam w kolejce na inFamous 2, aż Iras skończy:)

Jakże to? A co się stało z „panie mają pierwszeństwo"?

Co do niekończenia gier, to faktycznie nie skończyłam dwóch. Dead Space mnie po prostu znudził już w połowie, a Heavenly Sword, no cóż, została mi końcowa walka, dostałam parę razy takie baty, że mój zapał zmalał. Dlatego, Kochane, pady w dłoń i do boju, opuście gardę, precz z uprzedzeniami, odpicujcie sobie profil na PS3 i pokażcie, kto tu rządzi!!! Teraz kończę, mam do zabicia jeszcze trochę zombiaków :)
Z pozdrowieniami,
Chupi

Po lekturze tak wzniosłego apelu, kolejne cytaty z Seksmisji same cisną mi się na klawiaturę. Dlatego też czym prędzej zakończę odpowiedź, oszczędzając tym samym cierpienia Czytelnikom. Dzięki za list i miłego ograniczania populacji nieumarłych.

PS. Sorki, za brak znaków polskich. Angielska klawiatura!

Patrzcie ją, jak szpanuje zachodnim sprzętem! Drogo Cię wyniosła? Dużo herbaty spala?

Szybkostrzelny Śmietan

Kilka szybkich strzałów:
1. Muszę sie tym podzielić z Wami. Wczoraj zaczęła się era HD. Ostatecznie 40 cali, Full HD pojawiło się w moim pokoju. Skok jakości porównywalny do przesiadki z PKP do niemieckich pociągów.

Tylko mniej brzuchatych panów w szortach i weisswurstu. Co do 40 cali – pogratulował. Szerokości nie życzę, bo jak widać już nie trzeba.

2. Ależ mnie zaskoczył felieton Jakuba Teppera w czerwcowym numerze. Do samego końca zastanawiałem się czy jest to dział ekonomiczny z Gazety Wyborczej. Jak dla mnie plus (lubię takie teksty), ale wiem, że dla większości mógł być miałki.

Miałki na pewno nie, ewentualnie zbyt suchorzeczowy. Ale to dobra przeciwwaga dla radosnej grafomanii uprawianej przez publicystów takich jak wyżej podpisany.

3. Marzy mi się Star Wars Pod Racer w wersji HD. Dildo od PS3 dałoby radę w takich wyścigach. Jak myślisz, jest jakakolwiek szansa?

Jakaś zawsze jest, choć w najbliższym czasie raczej skupią się na promowaniu Gwiezdnych Wojen na Kinecta, które, nawiasem mówiąc, mają mieć także sekcje wyścigowe.

4. Doktorze, gratuluję bardzo dobrego tekstu odnośnie L.A. Noire. Szczególnie wstęp do recenzji. Rozwijasz sie w dobrym kierunku :)
Pozdrawiam,
Śmietan

Kategoryczne dementuję oszczercze pogłoski jakobym się rozwijał, a już zwłaszcza umysłowo. Quasi-fabularyzowane wstępy do recenzji zdarzały mi się już ładnych parę lat temu. Tym niemniej pozdrawiam i dziękuję za miłe słowa, a także stałe wsparcie korespondencyjne. Które to niniejszym stawiam za przykład wszystkim Czytelnikom FAQ. I na tym kończymy dzisiejszy odcinek. Nie przegapcie następnego! Do przeczytania za miesiąc. ■■

SMS express

KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI

Nie sądzicie, że wulgaryzm w tytule jednej z waszych stałych rubryk to przegięcie? To że jest po angielsku, nie zmienia faktu, że to wciąż wulgaryzm. Siniak

Rozumiem, że wiele zależy tu od stopnia osobistej wrażliwości, ale związek frazeologiczny, do którego pijesz nie ma w języku angielskim tak drastycznych konotacji jak rodzime słówko na „g". Inna sprawa, że nie miałbym nic przeciwko zmianie nazwy rubryki na „Holy Cow", bo chętnie zobaczyłbym jak chłopaki popisują się inwencją przy dobieraniu odpowiedniej ilustracji.

Piszę do Was, bo piszę już trzeci miesiąc z rzędu, więc jakoś nakręciłem się, żeby w miesiącu napisać tego jednego smsa. Jeśli mają to być konkrety, to konkretnie was pozdrawiam. Dwj

Hehe, no proszę, jak zasadniczo podchodzą niektórzy z Czytelników do pozostawania w kontakcie z ulubionym miesięcznikiem. Konkretny szacun dla Ciebie.

Witam! Chciałem się spytać, czy jak kupię Portal 2 tylko na PS3, to będę mógł grać w kooperacji np. brat na kompie, a ja na konsoli?

Jak to niegdyś rzekł niewidomy dżokej – nie widzę przeszkód.

O tym, że Deadly Premonition na Xboxa 360 jest dostępny w Europie od ubiegłego roku wiedziałem. Chodziło mi o wersję na PS3. W Azji taka się pojawiła. Wojtek

Ah so! Niestety, jak na razie wersja PS3 nie opuściła Japonii i nie zanosi się na to w najbliższej przyszłości. Szczęście w nieszczęściu – azjatycka wersja gry zawiera anglojęzyczne ścieżki dialogowe, więc w przypadku ewentualnego importu odchodzi problem bariery językowej.

Kocham serię Yakuza. Czy wiadomo coś o wznowieniu pierwszej i drugiej części w HD na PlayStation 3? Czy Yakuza Kenzan pojawi się w Europie?

Nie Ty jeden darzysz uznaniem tę serię. Niestety, nie mam dla Ciebie dobrych wieści. O wznowieniach HD jak na razie cisza, choć obecna polityka Sony absolutnie nie wyklucza takowych w przyszłości. Co do feudalnej odsłony serii – skoro przez trzy lata nie udało się jej opuścić Kraju Kwitnącej Wiśni, to szanse są raczej niewielkie.

O TYM, KTO DLA IDEI GRY ROBIŁ, O GĄSCE, ŁZOPIE I O TYM, CO SIĘ JUŻ NIE WRÓCI. ORAZ O TYM, NA JAKIEGO WPŁYNĘLIŚMY PRZESTWÓR OCEANU

Nie wiem czy znacie bajkę o gąsce. Starą bajkę. Jeśli nie, to przytoczę, bo warto ją znać, tym bardziej, że wyszedł niedawno nowy Duke Nukem. Otóż dawno temu, pewien nierozgarnięty koleś znalazł bezpańską gąskę. Obejrzał z przodu gąskę i z tyłu. Ocenił, że ktoś wyrzucił zupełnie dobrą gąskę i zabrał do domu. Od tamtej pory było z kim pogadać i tak się jakoś weselej zrobiło. Aż tu któregoś dnia gąska zaczęła napinać się, stękać i gęgać wymownie, czym wprowadziła niepokój do obejścia. W końcu coś pisło, pykło i z gąski wypadło złote jajko. Facet oczom nie wierzył, a ponieważ gąska nie wykazywała jajkiem najmniejszego zainteresowania, facecik nie wahał się i zaniósł je do jubilera. Tam wyceniono jajo na grubą kasę, którą pan skrupulatnie przyjął. Ze szczęścia opowiedział o fakcie wszystkim, każdemu ze znajomych po półlitrze postawił i zabawy było co niemiara. Niestety, kasa się skończyła i facio został znów ze smutną gąską w obejściu. Ale proceder z jajem powtórzył się. I znów kasy było na trochę, w monopolowym zarobili, goście się nazjeżdżali. Zabawy kupa. Lecz niestety i ta kasa skończyła się, bo to tylko kretyn z naszej rodzimej baśni o złotej kaczce miał problem, żeby wydać wszystko. Inni bohaterowie bajek – żadnego.

Po trzecim jajku chłop tak się rozochocił, że w pijanym widzie przyśniło mu się, iż gąska ma wewnątrz siebie takich jajek mnóstwo. Tyle, że jak by je sprzedał, to nie da się tego przehulać do końca życia. Po co więc czekać na łaskę ruchów perystaltycznych ptaka? Lepiej wydobyć od razu. Chłop wyczekał moment, kiedy gąska wgapiała się w zachodzące słońce, zaszedł ją od tak zwanej zakrystii i umożliwił rozejrzenie się o 360 stopni samą główką, doprowadzając tym samym wątłe ciałko do temperatury pokojowej. Wiem – brutalne, ale ja tylko relacjonuję tę bajkę. Poza tym dla nas, Polaków, to nie problem, bo czytaliśmy w szkole „Antka" i „O psie, który jeździł koleją", gdzie lokomotywa reflektorem rozwala czaszkę psu, który wcześniej uratował dziecko. Jeśli przeżyliśmy to, to nic nam już nie zaszkodzi.

Jak zapewne się domyślacie, jajek w gąsce nie było za wiele. Było jedno, malutkie. Chłop wydobył je, sprzedał, nieco pohulał – fakt, miał pieniądze nieco wcześniej, ale... więcej jajek nie było już skąd brać. Kiedy się zorientował, zrozpaczony zszył gąskę i długo nią potrząsał, skraplając wodą. Nic to nie dało. Truchło podpiął do prądu kopiując maszynerię z książek o Frankensteinie. I to nie pomogło. Wysłał do kliniki w Szwajcarii – robił, co mógł. Niestety, kiedy gąska zaczęła już z lekka rozkładać się, musiał ją po prostu zakopać. Koniec.

Morał z tej bajki jaki jest, każdy wie. Nie każdy wie jednak, że ta bajka ma też przeniesienie na biznes. Jajko w biznesie jest produktem. A gąska, to cały mechanizm, łącznie z ludźmi, który ten produkt wytwarza. NEOplus jest produktem – Gulash wie, że bez odpowiedniego dbania o redakcję na początku nic się nie wydarzy, bo można wypruć nowy numer z ludzi pod naciskiem, ale w końcu jajka przestaną się pojawiać. Podobnie gry. Każdy kto produkuje cokolwiek na rynek, a producenci gier nie różnią się od ziomków z innych branż, muszą wiedzieć, że nie ma co się skupiać na jajkach, a raczej trzeba dbać o gąskę. Jajka same wtedy wyjdą dobre. Tymczasem kłopotem biznesu growego jest to, że za bardzo zaczyna skupiać się na jajkach. Duke Nukem pokazał pazur zatłuczonej za szybko gąski. Tak chciano, żeby był to tytuł kopiujący ideę starego, sprośnego Duke'a, żeby były lachony i rozwała, że w grze nie ma niczego nowego. Pitchford i Gibson w wywiadzie o Duke Nukem Forever pokazali trzydzieści metrów mułu intelektualnego, co z początku brane było za lans marki, ale jednak nie. Okazało się po prostu brakiem identyfikacji i kompletnym skupieniem na tym, żeby za daleko nie odejść od poprzedniej części. To wszystko. O ile kiedyś miałem jeszcze nadzieję, że w biznesie growym ludzie chcą robić dobre rzeczy, a po prostu nie umieją – dziś wiem, że harcerze już wymarli. Dzisiaj wiele firm po prostu trzepie kabonę, robiąc byle co, byle zarobić. Tak jak samochody, parasole, radia czy tostery. Nie ma w tym romantyzmu. To jest normalna jak inne praca. Zagrawszy w Duke Nukem i raz jeszcze przyjrzawszy się wywiadom sprzed premiery, zostałem uderzony przez klocka olśnienia. Magia się skończyła. Fanatycy tworzenia gier podnoszący skill do rangi natchnionej sztuki są w zdecydowanej mniejszości.

I niestety tak już teraz będzie. Największe uniwersytety na świecie nie obejdą się bez kierunków o tworzeniu gier, produkując parę razy więcej absolwentów kierunku niż potrzeba na rynku. Wirtualne światy zarabiają masę kasy, masę kasy ciągnie się z biznesu wokół gier także. Jeśli jesteś więc czytelnikiem, który zaczynał przygodę z grami parę lat temu i wydawało mu się, że robi coś wyjątkowego – owszem. Wtedy byliśmy jak punki. W 1995 roku w MIT powstała grupa ludzi, która określiła się mianem „cyborgów". Wszędzie chodzili z plecakami, w których mieli jednostki główne, klawiatury i monitory komputerów z akumulatorami. Dzięki temu mogli na każdej ławce i na każdym rogu ulicy rozłożyć się i mieć dostęp do Internetu. Wyśmiewano ich jak mutanty. Dziś każdy z nas ma dokładnie to samo w komórce i nie uważamy tego za nic dziwnego. Biznes growy miał może kiedyś wielu ludzi z misją i ideą, a dziś stał się jak każdy inny. Większość po prostu produkuje i wraca do domu po pracy. Nie robią już niczego wyjątkowego. Randy Pitchford w jednym z wywiadów powiedział: „Staram się nie myśleć o presji i oczekiwaniach klientów". No i pewnie, że tak. Nie bójmy się prawdy. Niestety, ze zdechłej od tylu lat gąski, pachnące jajeczko nie wyjdzie. Ale może pan Pitchford ma przynajmniej na spłatę zadłużenia kredytowego, bo w tym przypadku – nie mam wątpliwości, o to głównie chodziło. Od dziś nie będę miał żadnych skrupułów w ocenie niektórych gier. Recenzenci muszą podążać za rynkiem. Oby tylko wystarczyło nam pasji, choć z drugiej strony nic tak człowieka nie motywuje jak momenty, w których nieźle się zapieni. //Grabarz

DZISIAJ WIELE FIRM PO PROSTU TRZEPIE KABONĘ, ROBIĄC BYLE CO, BYLE ZAROBIĆ. NIE MA W TYM ROMANTYZMU. TO JEST NORMALNA JAK INNE PRACA. ZAGRAWSZY W DUKE NUKEM I RAZ JESZCZE PRZYJRZAWSZY SIĘ WYWIADOM SPRZED PREMIERY, ZOSTAŁEM UDERZONY PRZEZ KLOCKA OLŚNIENIA

-70% -30% -50% -

ULTIMA.pl

Świat Elektroniczne/Rozrywki

Teraz Ultima
W KATOWICACH!
ul.Tysiąclecia 15
(na wysokości Żyrafy)
szczegóły na www

www.ultima.pl email: ultima@ultima.pl tel: (22) 485-52-11

WIELKA WYPRZEDAŻ TRWA!

CIĄG DALSZY NASTĄPI...

~~169,90 zł~~
59,90 zł*

~~169,90 zł~~
59,90 zł*

~~169,90 zł~~
59,90 zł*

~~169,90 zł~~
59,90 zł*

~~169,90 zł~~
59,90 zł*

~~99,90 zł~~
79,90 zł

~~169,90 zł~~
99,90 zł

~~149,90 zł~~
129,90 zł

~~89,90 zł~~
79,90 zł

~~229,90 zł~~
89,90 zł

+

~~199,90 zł~~
109,90 zł

~~99,90 zł~~
89,90 zł

~~179,90 zł~~
149,90 zł

~~219,90 zł~~
79,90 zł

~~69,90 zł~~
39,90 zł

* PRZY ZAKUPIE PLAYSTATION MOVE STARTER PACK

PLAYSTATION 3

PlayStation Move Starter Pack	189,90
Disney Sing It High School Musical	29,90
F1 2010 PL	169,90
Harry Potter i Insygnia Śmierci	79,90
Kane & Lynch2: Dog Days	59,90
Killzone 3 Helgast Edition	379,90
Knights Contract	119,90
Need for Speed Hot Pursuit	89,90
The Sims 3	79,90
Singularity	59,90
Smackdown vs. Raw 10	79,90
Tekken 6	74,90
UFC 2010 Special Edition	69,90

XBOX 360

Call of Duty Modern Warfare 2 - Hardened Edition	159,90
Crackdown PL	29,90
Harry Potter i Insygnia Śmierci	79,90
Kingdom Under Fire Circle of Doom	24,90
Knights Contract	119,90
Project Gotham Racing 4	39,90
Universe at War	29,90
Vampire Rain	34,90
Viva Pinata Party Animals	34,90

Nintendo DS

Pokemon Mystery Dungeon Explorers of Sky	99,90
Pokemon Heart Gold & Poke Walker	99,90

PSP

Championship Manager	19,90
Tekken Dark Resurrection	39,90
WWE All Stars	99,90
Toy Story 3	39,90

Wii

Harvest Moon magical Melody	79,90
Metroid Other M	79,90
Mario Strikers Charged Football	99,90
Animal Crossing: City Folk	99,90
Wii Sports	99,90
Wario Ware: Smooth Moves	99,90

ODWIEDŹ MIASTO NEW MARAIS I UWOLNIJ JE OD ZŁA, LUB OBRÓĆ W ZGLISZCZA. MASZ MOC POTRZEBNĄ DO TEGO, BY ZOSTAĆ BOHATEREM. OCALISZ ŚWIAT... CZY MOŻE GO ZNISZCZYSZ? nieSławny: inFAMOUS 2, TYLKO NA PLAYSTATION3.
GRA JEST TYLKO POCZĄTKIEM.

PlayStation Network

16+ www.pegi.info

OCAL LUDZKOŚĆ

JEŚLI MASZ NA TO OCHOTĘ.

nieSławny

inFAMOUS 2

BYCIE BOHATEREM TO WYBÓR

www.infamousthegame.com

PS3™
PlayStation 3

SONY
make.believe